DEV SPLINTER CELL 5 VE MAFIA 2 POSTERİ HEDİYELİ!

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MAYIS 2009/05 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 19 | ISSN: 1307-8933

ÇOCUK OYUNLARINI BIRAKMAYA HAZIR MISINIZ?

MAFIA II



K.K.T.C. 7.50 TL (KDV DAHİL)



> ASSASSIN'S CREED 2 > GODFATHER 2
> GELECEK EN İYİ MMORPG'LER > DEMIGOD
> BRAID (TAM ÇÖZÜM) > BIONIC COMMANDO
> GUITAR HERO METALLICA > BATTLEFORGE



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

BAŞKA BAHARA DEĞİL, HEMEN ŞİMDİ!

Bu ay bize bir haller oldu… Normalde bugüne kalmazdı dergi, kaldığında da herkes stresten keman yayı gibi gerilirdi. Ayın 28'i gelmesine ve hâlâ derginin işlerinin bitmemiş olmasına rağmen sıfır stres var ofiste. Herkes güle oynaya çalışıyor. Tabii bunda 7 gündür sabahlıyor olmasının da etkisi olabilir birtakım Damla ve Serpillerin... Faruklar da sabahlayabilir.

Hı? Geldik mi? Uykuu…

Ama bu neşenin kaynağı bambaşka aslında. Herkeste bir kıpır kıpırlık var. Sanırım Serpil bir sonraki paragrafta bunun sebebini size açıklayacaktır. Aksi takdirde sürpriz olsun, gelecek ay kendiniz görün diye saklamış da olabilir.

Rüyamda hepimizi koli bantlarıyla paketlemişler, karton kutulara koymuşlar (niye kutuları değil de bizi bantlıyorlarsa), bizim gibi olan ama şimdiki ofis de olmayan bir yerdeyiz. Bilgisayarlarımız, eşyalarımız yerleşmiş, masalar, sandalyeler falan hep tanıdık ama mekân bambaşka. Biz öyle karton kutular içinde ve paket halinde "ne güzel yermiş burası" diye çevremize bakınırken elinde falçatayla biri yaklaşıyor. Eyvah kâbusa dönüşecek galiba canım rüya diye korkmaya başlıyorum. Fakat yaklaşan adamın hiç de korkutucu bir yanı yok, gülümsüyor. Tanıdık biri, kesin, ama bir türlü yüzünü göremiyorum net. Sonra sesini duyuyorum: "Kartooon, kartonlar! Hepsini istiyorum, benim kartonum!"Aha, Burak bu! Bizim kartonları kesip biçiyor falçatayla, bir pencerenin camlarına yapıştırıyor, sonra da önündeki masaya oturup çalışmaya başlıyor. Meğer biz ofisi o yeni yere taşımışız, o esnada Burak da Oyungezer'e katılmış. Hayırdır inşallah…

Biz bir yandan güle oynaya değişikliklere hazırlanırken tatsız şeyler de oldu, nedense incelemelerimize nazar değdi. Bu ay inceleyeceğimizi umduğumuz birkaç büyük oyun ayın imkânsız günlerine kalınca plandan çıkartmak zorunda kaldık. Mesela Riddick Dark Athena'yı bu ay inceleyecektik ama oyunun orijinali ancak bugün elimize geçince bir sonraki aya aktarmak zorunda kaldık. Ama bu büyük isimlerin eksikliğini hissettirmeyecek kadar güzel serbest yapım mucizeleri var inceleme sayfalarımızda. Özellikle PC'de Braid, konsollarda ise Noby Noby Boy'u es geçmemenizi tavsiye ederim.

Sinaaan! Ben uyurken neler neler olmuş ya… Burası neresi? Buraya mı taşınıyoruz biz, ne kadar güzelmiş. Aaa, Burak, n'aber?!

Hoş geldik, hoş geldiniz…

Oyungezer ekibi adına
***SERPİL* & SİNAN**

GÖRSEL: CURSE OF THE MONKEY ISLAND, GUYBRUSH THREEPWOOD

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME



ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin





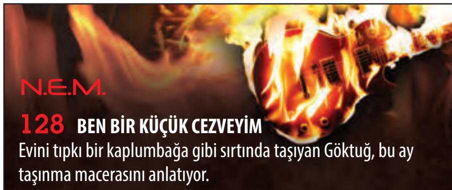


DOSYA



EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD
THE GAME



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

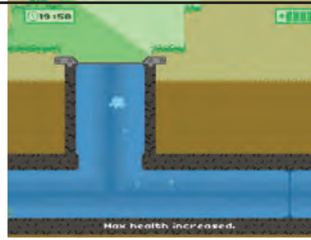


Braid
ÜZGÜNÜM AMA PRENSES BAŞKA BİR KALEDE

Bu ay geç çıkarsak bilin ki bu oyunun suçudur. Desem de inanmayın. Ya da inanın, siz bilirsiniz. Günah keçisini bulmuş oluruz, bizim de işimize gelir yani. Ama her halükarda Braid muhteşem bir oyun ve kesinlikle bağımlılık yapıyor. Uzun zamandır doğru düzgün oyun oynamayan ben, "bir denemek" için açtığım Braid'in başında dört saat geçirdiğimi yeni farkediyorum. Şimdi DVD sayfasını yazmam gerekiyor ama masaüstündeki ikonu bana göz kırpıyor. Uykusuzluktandır diyorum, gözlerimi ovuşturuyorum, bu sefer de saçlarının ahenkle dans ettiğini görüyorum. Animasyonlu ikon mu olur yahu, akıl var mantık var. Her neyse. Uzun lafın kısası, bu oyunu mutlaka oynayın. DVD'de başka hiçbir şeye bakmasanız bile Braid'i oynayın, oynatın. Lütfen.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Secret Files 2
2- Reload Press Play
3- R.U.S.E. videosu
4- The Secret World videosu
5- (Don't) Save the Princess



In 60 Seconds
DÜNYAYI KURTARMANIN EN HIZLI YOLU

Bu ay Full bölümümüzde yer alan oyunlardan biri In 60 Seconds. İsminden de belli olduğu üzere oyunu bitirmek için yalnızca altmış saniyeniz var. Spoiler olmasın istiyorsanız bu yazıyı okumayın çünkü devamında oyunu *Rank A* ile bitirmek için eşyaları hangi sırayla toplamanız gerektiğini anlatacağız: Punching gloves, speed boots, double jump, energy blast, flippers, max health increase, lava suit, super punch, infinity jump, neon suit, max health. Sandıklarla hiç vakit kaybetmeyin ve doğrudan boss dövüşüne doğru *uçun*. *Half-Life in 60 Seconds* diye bir video da vardı, şimdi hatırladım. YouTube'a yolunuz düşerse (eh) mutlaka izleyin.





Judith
Anlaşılmayan oyunlar

Terry Cavanagh ismini muhtemelen hatırlamıyorsunuz. Ben size hatırlatayım, kendisi geçtiğimiz ay verdiğimiz *Don't Look Back* ve *Pathways* isimli anlaşılması pek de kolay olmayan oyunların yapımcısı. Oyunların sadece eğlenceden ibaret olmadığını arada bir hatırlamak gerek. İşte bu oyunlar tam da bu sebeple buradaki yerini alıyor (ve de eylemlerimiz devam edecek). Judith'e gelecek olursak... Grafikleri ve kontrolü *Wolfenstein 3D*'yi andırıyor, aynı mekânda iki farklı zamanda geçen olayları birbirine bağlayarak anlatıyor. Sonuna geldiğinizde yine bir şey anlamama ihtimaliniz gayet yüksek. O halde bu yazıyı da bir ipucu vererek bitiriyoruz: Mavi Sakal.



Ottoman Realism Mod

Empire: Total War'u satın aldınız, bir koşu eve gelip heyecanla başına oturdunuz. Ama o da ne? Türk askerlerinin ten rengini Araplardan bile koyu yapmışlar! Total War Türkiye ekibi bunun altında kalır mı? Hemen Ottoman Realism adında bir mod hazırlayıp sitelerinden sunmuşlar, biz de DVD'mize ekleyelim dedik. Osmanlı İmparatorluğu'nun oynanabilirliğini ve oyunun gerçekçiliğini artırmayı hedefleyen bu mod Türk birliklerinin ten rengini açıyor, oyuna beş adet yeni birim ekliyor, mevcut birimlerin görünüşlerini ve yeteneklerini daha gerçekçi ve kullanışlı bir hale getiriyor. Modu DVD'mizin Mod bölümünde, kurulum talimatlarını Total War Türkiye'nin internet sitesinde bulabilirsiniz.

Zamanı gelmişti...

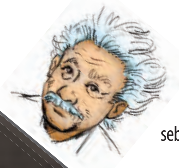
www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...





360drc



syf 13 >>



GİDEN GERİ GELMEZ

Bu ayın en dikkat çekici haberlerinden bir tanesi Activison Blizzard'ın PC Gaming Alliance'dan (PGA) çekilmesi oldu. Haberin detayları ise içeride. Kesinlikle kar amacıyla kurulmamış olan bu ortaklık, bana hep Varşova Paktı ve NATO arasındaki çekişmeyi hatırlatıyordu. Çünkü ortaklığın kuruluş amaçlarından biri de konsol firmalarının güçlü pazarlama stratejileriyle başa çıkabilecek çözümler üretmekti. Öyle ya, koca konsol firmaları kalkıyor tonla PR aktivitesinin dışında, üçüncü parti oyunları bangır bangır tek bir ağızdan duyuruyorlardı. Promosyonlar, partiler derken bizim PC oyun firmaları ise cılız bir stant açıp, bir-iki ilan ve banner çalışıp olayı kapatıyorlardı. Fakat büyük donanım ve oyun firmalarının katkısıyla kurulan PGA kendi içinde sarsılmaya başladı. Elbette ki firmalar kar odaklı çalışmak için yaratılmış olan kurumlar ve PGA gibi oluşumlar da varlıklarını sürdürebilmek için büyük bütçelere ihtiyaç duyuyorlar. Activision Blizzard ise (tıpkı E3'ten kopup kendi organizasyonu olan BlizzCon'u düzenlemeye başlaması gibi) pazarlama konusunda tüm ipleri kendi elinde tutmak istedi anlaşılan. Bu durum, hala PGA içindeki varlıklarını aktif olarak devam ettiren Intel, Dell, AMD, NVIDIA, Microsoft, Logitech, Epic Games, Acer gibi firmalarla Activision Blizzard'ın arasını açar mı bilinmez ancak bu kadar güçlü bir birliğin içerden çatırdamasının PC oyunculuğuna bir yarar sağlamayacağı açık. 2008 Game Developer's Conference'da büyük umutlarla ve heyecanla duyurulan bu topluluğun güçlenerek varlığını sürdürmesini diliyoruz.

Biterken çalıyordu:
Stillborn – Black Label Society

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



1- Oyunda tanımlamakta zorlandığım acayip silahlardan bildiğimiz altıpatlara kadar envai çeşit silah mevcut

2- Grafiklerdeki keskinlik gerçekten göz alıcı.





The Conduit

WİI'DE KURALLAR YENİDEN TANIMLANIYOR... -MERT HAKKI BİNGÖL

Wii'yi başta Nintendo olmak üzere tüm oyun yapımcılarının "aile konsolu" statüsüne koyarak neşeli, şirin, tehlikeli sularda yüzmeyen oyunlarla doldurması yetişkin oyuncuların konsoldan çok ciddi anlamda soğumasına sebep olmuştu. Bu durum bir de sıradan grafiklerle birleşince birçoğumuz için Wii arada bir arkadaşlarla eğlenmek için açılan ikinci konsol haline geldi. Tabii bu tanıma uymayan oyunlar da var ama maalesef sayıları iki elin parmaklarını geçmiyor (on yerine iki elin parmakları diyerek prim yapmaya çalışmak).

İşte *Conduit*, yapımcılarının ta en baştan beri ısrarla belirttiği üzere bu ezberi bozmaya geliyor.

Wii'nin çok daha iyisini yapabileceğine inanan High Voltage Software, Wii için rakip konsollardaki grafikleri aratmayacak kalitede bir FPS duyurduğunda hepimiz önce bir duraksadık... Wii teknik anlamda rakiplerinden çok aşağıdayken herhangi bir oyunu nasıl olur da bir Xbox360 kalitesine sahip olabilirdi ki? Elimizdeki ön inceleme versiyonunu oynamaya başladığımızda bu sorunun yanıtı "hiç de bile olamaz" gibi bir şeydi.

High Voltage, konsolu zorlayabilmek için öncelikle Quantum3 adında sıfırdan bir 3D motoru geliştirmiş, bu da iddiasında ne kadar ciddi olduğunu ispatlıyor. Gerçi oyunu ilk açtığımızda çok da göze batan bir gelişme göremedik ama ilerlemeye başladıkça gerçek zamanlı gölgeler, yansımalar, su efektleri, kaliteli kaplamalarla karşılaşıyor ve oyunun, belki rakip konsollar kadar değil ama gerçekten çok iyi grafiklere sahip olduğunu fark ediyoruz. Tabii grafiklerin iyi olması yeterli değil, bu iyi grafiklerin doğru düzgün bir kare oranıyla gösteriliyor olması da gerekiyor. Bu konuda Conduit benden tam (iki elin parmakları kadar) puan aldı, bundan daha iyisi olamaz. Sonuç olarak oyunun grafiklerinin gayet başarılı olduğunu ama abartmamak da gerektiğini düşünüyorum. Bu arada etraftaki objelerle iletişimin minimumda tutulmuş olması umarım bu versiyona has bir durumdur.

EN İLETKEN OYUN BU OYUN

Kontrollere bakıyoruz; klasik Wii FPS kontrolleri. *Metroid Prime, Medal Of Honor* gibi FPS'leri Wii'de oynamış olanlar zaten direkt oyunu oynamaya başlayacaklardır. IR kalibrasyonunu da dert etmenize gerek kalmıyor çünkü oyun ilk açıldığında çaktırmadan kalibrasyonu yaptırıyor. Kontrollerin değiştirilebilir olması da iyi düşünülmüş. Wii'ye çıkan *Red Steel* dışındaki aşağı yukarı bütün FPS'lerin gayet iyi kumanda edilebiliyor oluşu, Conduit için de aynen geçerli. High Voltage'ın daha önce defalarca ifade ettiği gibi Conduit yapılırken *Metroid Prime*'dan esinlenmeler olmuş. Örneğin elimizdeki bir cihaz yardımıyla etraftaki objeleri tarıyor olmamız ya da karakterin Samusvari zıplama yeteneğine sahip olması hep bu etkinin sonuçları *(ama ortalık yerde top olmuyoruz – Sinan)*. Küçük bir firma olmasına rağmen High Voltage'ın Conduit için ortaya koyduğu emek, yürüttüğü reklam çalışmaları ve rakiplerine açık seçik gönderdiği "Wii'ye iğrenç görünen oyunlar yapmaktan vazgeçin" mesajı gerçekten çok önemli. Demodan da gördüğüm üzere vaat ettiklerini yerine getirmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Çıktığında büyük beğeni toplayacağına eminim.

ŞCR / High Voltage

Hunter the Reckoning (Mayıs 2002)
Önce Xbox ve PS2'ye çıkan bu aksiyon oyunu basından gayet olumlu eleştiriler almıştı.

Leisure Suit Larry: Magna cum Laude (Ekim 2004)
Bilen bilir, bilmeyen araştırsın. Piyasadaki en popüler adventure oyunlarından biri olan Larry serisinin bu vasat bölümünü High Voltage geliştirmişti.

The Haunted Mansion (Ekim 2003)
PS2, Xbox ve GameCube için çıkan bu oyun son derece derli toplu bir platform oyunuydu. Hâlâ alınıp oynanılabilir.


Oyunun sağlam görünen senaryosu gereği çok farklı mekanlarda çok farklı yaratıklarla karşılaşıyoruz.

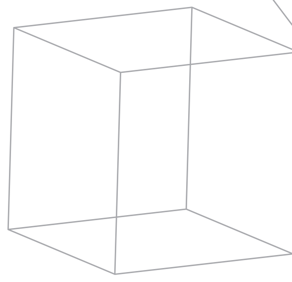


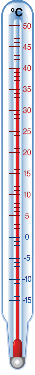

İşte Metroid Prime'ı hatırlatan tarama cihazı

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: High Voltage
Çıkış Tarihi: 23 Haziran 2009
Platform: Wii
Web Sitesi: www.sega.co.uk/games/the-conduit/?t=EnglishUK

> Infinium Labs'ın patronu Kevin Bachus, birkaç yıl önce gündeme bomba gibi düşen fakat hayal kırıklığı ile sonuçlanan Phantom oyun konsolu projesinin zamanından çok önce >>





40drc ATEŞ



3D Realms kurucularından George Broussard

"Duke Nukem Forever projesinde bir kilometre taşını daha aştık. Projeye başladığımız zaman 900 adet görevimiz vardı. Şimdi sayı sadece 71. Sıkı durun geliyoruz."
(Biz de çok kilometre taşı aldık be üstat! Okul bitti, askere gidildi, evlenildi falan. Çocuk sahibi olanımız bile var. Biz de yola 10 adet görevle çıktık, geriye iki tane kaldı. Sıkı dur, göçüyoruz!)

"Uykusuz geçen koca iki yıl. Öylesine yoğun çalıştık ki yaşadığımızı bile hissetmiyoruz şu anda. Bir daha asla bu kadar hırslı ve büyük bir projeye girişmeyeceğiz. Zeno Clash'in ardından ver elini point & click macera oyunları..." (Muhtemelen az kişinin çalıştığı ACE Team o kadar yoğun çalışmış ki ekip projenin sonlarına doğru tel tel dökülmeye başlamış. Bunca yorgunluğun üzerine bir de proje kötü çıkarsa oyun yapımını bırakıp mangal üretmeye başlayabilirler.)



ACE Team'den Andres Bordeu

Yo, ho, haul together,
hoist the colors high.
Heave ho, thieves
and beggars, never
say we die.

KORSAN KÖRFEZİNE ANİ BASKIN

İsveç mahkemesi The Pirate Bay'in dört kurucusunu birden doğrudan hapse gönderdi. Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, Carl Lundstrom ve Peter Sunde telif hakkı kanunlarını çiğnemekten dolayı bir yıl kadar hapis yatacak. BBC'nin haberine göre dörtlü ayrıca ilgili kişilere verdikleri telif zararından dolayı tam 3 milyon sterlin ödemek durumunda. İşin suyu da tam bu noktada çıkmış işte. Bir sene hapiste yatmayı paşalar gibi kabullenen dörtlü, iş ödeme kısmına geldiği zaman ayağa kalkmış. "Suçlu bulunmamız ve hapisle cezalandırılmamız son derece ciddi bir durum. Ciddi olduğu kadar da garip. Suçlu olduğumuzun kanıtlanmasından daha tuhaf bir durum varsa o da ekip olarak suçlu olduğumuzun kanıtlanmış olması. Yargıç bizim organize olduğumuza hükmetti. Ben Gottfrid'i sabah işe gitmek için bile yatağından kaldıramıyorum. Eğer suçumuza hükmedeceklerse organize suçlardan değil, organizasyonsuzluktan içeri tıkmaları gerek" diyen Peter Sunde mahkeme tarafından verilen 3 miyon sterlinlik cezayla ilgili şu sözleri söylüyor: "Ödeyemeyiz ve ödemeyi de istemeyiz. O kadar param olsaydı bile sahip olduğum her şeyi yakar, kalan külleri bile onlara vermezdim." Dörtlü son olarak temyize gideceklerini belirtti. Biz de davanın sonucunu merak ediyoruz doğrusu. Bakarsınız Sunde kendini yakmaya falan çalışır...

SQUARE BAMBAŞKA DİYARLARDA

J-RYO'ları ile tanıdığımız Square Enix, belli ki batı ülkelerinde de iş yapmayı iyice kafaya takmış. Geçtiğimiz yıllarda özellikle konsol piyasasına iş yapan firma, yeni duyurduğu oyunuyla birlikte tam bir PC açılımı gerçekleştirecek gibi görünüyor. Söz konusu oyun İkinci Dünya Savaşı'nda geçen bir strateji. Adı da Order of War. Kulağa son derece sıkıcı geliyor. Bu tip oyunların hastası olan arkadaşlar dışında birçoğunuz bu habere "peh!" deyip geçmek üzeresiniz ama bir de şu açıdan baksanıza: Konsollara RYO yapan bir firma ilk defa Japonya dışında bir oyun geliştiriyor ve oyunu PC'ye çıkarıyor. Bu PC oyunculuğu için oldukça ciddi bir gelişme. Tüm üçüncü parti oyun firmaları konsollara kayıyor diye gıcıklandığımız bir ortamda konsol odaklı bir firmanın sektörü ters köşeye yatırma olasılığı oldukça yüksek. Bizce Order of War son derece sürprizlere gebe bir proje. Takipteyiz.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Kulağımızın pasını aldık

Budur! Guitar Hero'yu hepimiz seviyorduk ama Metallica bambaşka alemlere sürükledi bizi. Headbang yaptık bu ay bol bol. Boyun ağrılarımız için kas gevşetici falan aldık hatta.

Rapture bizi çağırıyor

Bioshock 2'nin detayları açıklandıkça yerimizde duramaz olduk. İlk oyunda sevdiğimiz ne varsa 2K daha fazlasını, daha rafine bir şekilde yerleştiriyor oyuna.

Suikastçının galaksi rehberi

Assassin's Creed 2'nin düşündüğümüzden de hazır bir durumda olması çok yakında oyunu ellerimizde tutacağımız anlamına geliyor.

Taşınıyoruz

Hem kalabalıklaştık, hem de halihazırdaki çalışanların vücut kitlesi büyümeye devam ediyor. Duvarları kırdırmaktansa biraz daha büyük bir yere gidiyoruz!

Taşınıyoruz Vol.2

Hem eski ofisimizi bırakmak insanı bir tuhaf yapıyor, hem de işler gözümüzde büyüyor. O kadar eşya nasıl taşınacak? Gelip bi el atan yok mu?

Babalara gelesin EA

İşte EA'e antipati beslemek için bir sebep daha. Sen kalk koskoca The Godfather'ı taklaya getir. LotR yetmemiş olacak ki Hollywood'un ağırlarından gitmeye devam ediyor EA.

Aşı tutmadı

DotA'nın rüzgârını arkasına alarak piyasadaki tek alternatif olmayı kafasına koyan Demigod olmamış. Vallahi heyecanlanmıştık başta. Ama ı-ıh... Olmamış.

Üçkâğıtçı Capcom

RE5'te versus modu oynamak istedik. Parasını ödedik, eklentiyi indirdik. Bir baktık, 2 MB indirmişiz. Meğer mod oyunun içinde zaten varmış ve Capcom bize sadece anahtarını yollamış. Pes doğrusu.

LEVEL DOWN

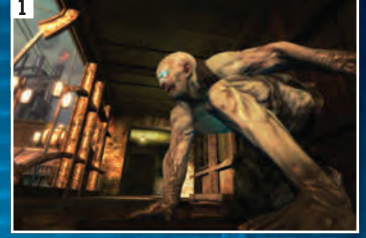
-360 derecede donanlar

>> gündeme geldiğini söylemiş. > EA Sports'un patronu Peter Moore Sony ve Microsoft'un Wii'nin başarısından çok etkilendiklerini ve bu yüzden hareket algılama teknolojisini

ÇIKIŞ
2009
SONBAHAR

1- "Genç yaşımda saçlarıma kar yağdırdıöööağğğ!"

2- "Selamınaleyküm. Tesla abiye bi bakıp çıkacaktım."





SINGULARITY

ZAMAN EŞSİZDİR -FURKAN FARUK AKINCI

Uranyumun sürekli olarak ısınmasıyla termonükleer tepkimeler sırasında oluşan yapay element E99, Albert Einstein tarafından Los Alamos laboratuvarlarında keşfedilmiştir. Bu gizemli element üzerinde çeşitli çalışmalar yapılmış fakat içlerinde en dikkat çekici olanı 50'li yıllarda Katorga-12 adı verilen bir adada Rusların yaptığı araştırma olmuştur. Adada Singularity (Eşsizlik) adı verilen tuhaf bir olay meydana gelmiş ve adadan yayılan radyoaktif dalgalar bir güvenlik tehdidi oluşturmuştur. Nate Renko adlı hava kuvvetleri pilotu, bölgeye bu garip radyoaktif dalgaların kaynağını bulmak üzere gönderilmiştir. Ne var ki adaya zorunlu iniş yapmak zorunda kalmıştır. Kısa bir süre baygın kalan Renko, TMD (Time Manipulation Device) adı verilen tuhaf cihazın koluna yapışmış olduğunu görerek uyanır. İşin ilginç yanı, adanın içinde bulunduğu zaman diliminde bir tuhaflık vardır. Bir süre sonra Renko içinde bulunduğu zamanın 1950'lerle 2010 arasında değişkenlik gösterdiğini fark eder. Bundan sonra tek amacı yardımcı pilotunu bulmak ve adadan bir an önce kaçmak olacaktır. Elbette ki farklı zaman dilimlerindeki Rus askeri güçleriyle, adanın mutasyona uğramış doğal ortamıyla mücadele etmeden bu gerçekleşemeyecektir.

Tahmin edebileceğiniz üzere oyundaki en büyük silahımız TMD olacak. Bu silahın en büyük özelliği tek bir nesneye zamanda yolculuk yaptırabilmesi. TMD'nin oyuna klasik aksiyonun yanında, Half-Life tarzı bulmacaları da katacağını öngörebiliriz. Bir diğer deyişle oyunda sadece birilerini vurmayacak, aynı zamanda saksıyı da çalıştıracaksınız. Örneğin, bir düşman üzerinde TMD'nin 'geri alma' özelliğini kullandığınız zaman o düşmanı yavaşça ölmeden önce plasenta haline geri döndürebileceksiniz. Bir nevi Benjamin Button sendromu yani. Örnekler çoğaltılabilir: Yıkılmış bir köprüyü zamanı geri çevirerek tekrar kullanılabilir hale getirmek, metal bir nesneyi zamanda ileri götürerek paslanmasını izlemek gibi.

TMD'nin dört adet ana fonksiyonu bulunacak: Geri alma, yaşlandırma, durdurma ve itme. Tüm bunlar bize oldukça yaratıcı öldürme ve ilerleme şekilleri verecek. Düşünsenize, karşınızda size ateş eden düşmanı 'portakalda vitamin' haline geri döndürebileceksiniz. Ya da karşınızda aniden öylesine yaşlanacak ki gömeni bile olmayacak. Bu özellikleri nesneler üzerinde kullandığınız zamansa bozuk bir cihazı tamir edebilecek, sağlam olan bir cihazı eskitip bozabileceksiniz. Zamanı durdurabilecek ve düşmanları (*Half-Life*'ın Gravity Gun'ı gibi) tutup fırlatabileceksiniz. Kulağa aksiyon ve bulmacanın hoş bir harmanı gibi geliyor.

ZAMANIN ÖTESİNDEN GELEN YOLDAŞ

Oyunda TMD'nin dışında bir de Chronolight adı verilen bir cihaz olacak. Zamanın karanlık taraflarını aydınlattığı söylenen bu cihazla Renko'nun içinde bulunduğu zaman diliminde farklı zamanlardaki mesaj ve objeleri görebileceğiz.

Oyunla ilgili bir diğer ayrıntı da sağlığımızın kendini yenilemeyecek olması. Yapımcı Raven FPS köklerine geri dönüyor ve sağlık barını saklandığı delikten dışarı çıkmaya ikna ediyor. Yapımcılar bunun araştırmayı ve keşfetmeyi teşvik ettiğini ve oyunda kesinlikle hıza önem vermediklerini belirtiyorlar.

Senaryo ve tek kişilik oyun kesinlikle çok ilginç görünüyor. Kaldı ki Raven da oldukça sevdiğimiz ve bizi heyecanlandıran bir firma. Hele ki çok oyunculu seçenekleri de iyi çıkarsa raflara bomba gibi düşecek bir oyun bekleyebiliriz. Yeni nesil konsolların yanı sıra PC'ye de çıkacak oyun bu sonbaharda hazır olacak.

KISACA
Tür: FPS
Yayıncı: Activison
Çıkış Tarihi: 2009 Sonbahar
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web Sitesi: www.singularity-game.com

ŞCR / Raven Software

Heretic (Aralık 1994)
Yıllar önce Doom motorunu kullanan muhteşem bir oyun olarak dikkat çekmişti Heretic.

Hexen (Kasım 1995)
Heretic serisinin devamı niteliğinde olan Hexen farklı karakter sınıflarıyla oynamamıza izin veren oyun türe son derece ilginç yorumlar getiriyordu.


Yıl 2010 ama deliğin içinden 1950'yi görebiliyorsunuz.



konsollarına nasıl yedireceklerini düşündüklerini söyledi. > Sims 3'ün içinde bir adet sinema yapım programı bulunacak. > PC'lerin sevilen RYO'su Sacred 2, Haziran ayında konsollara >>

ECZA DOLABI TEKRAR AÇILIYOR

Ve ağrı kesiciler tekrar ortaya çıkıyor. JoWooD, Painkiller serisinin yeni oyununu bu yılın sonlarına doğru piyasaya süreceğini duyurdu. JoWooD oyunun eski yapımcısı People Can Fly yerine Homegrown Games'le çalışacak. Oyunun adının ise Resurrection olacağı açıklandı. Resurrection eski bir CIA tetikçisi olan Bill Sherman'ın hikâyesini konu alacak. Sherman yanlışlıkla içi küçük çocuklarla dolu olan bir okul otobüsünü patlatacak ve arafta uyanacak. Sonrasını tahmin etmek zor değil. Oyun eski Painkiller motorunu kullanacak ancak blur ve dinamik ışıklandırma gibi yeni teknik özelliklerle. Bizim asıl merak ettiğimiz, serinin en sıkı kısmı olan çok oyunculu seçeneklerin nasıl bir hale bürüneceği.





GOLLERİMİ AÇEYDİM, GİTME DİYEYDİM

PC Oyunculuğu Birliği (PC Gaming Alliance) en önemli üyelerinden biri olan Activision Blizzard'ı kaybetti. Microsoft, Epic, perakendeci GameStop, Intel ve Dell gibi önemli firmalara ev sahipliği yapan oluşum özellikle konsol firmalarının pazarlama gücüyle başa çıkabilmek için kurulmuştu. PC oyun sektörünün de konsol firmaları gibi kurumsal bir pazarlama ağzıyla yola çıkması gerektiğini düşünen firmalar, bu birliğe üyelik için maddi kaynak ayırıyor ve gerekirse personel sağlıyordu. İşte Activision Blizzard artık bu birliğe bütçe ayırmayacağını açıkladı. PC oyunculuğunun en büyük destekçilerinden olan Valve'ın de bağımsız hareket ettiğini düşünecek olursak birliğin önemli bir güç kaybına uğradığını söyleyebiliriz. Bir de firmanın son yılların en başarılı PC oyunu World of Warcraft'ın dağıtıcısı olduğu gerçeği var tabii ki…

PES 2009 Wİİ ve MADWORLD ÖDÜLLÜ YARIŞMA

YARIŞMA

Nintendo'nun size birbirinde kolay soruları var. Soruları doğru yanıtlayıp bize gönderirseniz Nintendo Wii'niz için bir adet PES 2009 ve Madworld sizin olabilir. Cevapları oyungezer@oyungezer.com.tr adresine atabilirsiniz.

İşte PES 2009 ödüllü sorular:
1- PES 2009 Wii reklamları ve oyunun kapağında yer alan futbolcunun adı ve takımı?
2- PES 2009 Wii, diğer konsollardan farklı ve özgün oynanışı ile öne çıkmaktadır. Bu farklılığı yaratan PES 2009 Wii'deki oyun stilinin adı nedir?

Sırada Madworld sorularınız var:
1- Madworld oyununun renkleri nelerdir?
2- Oyunda kontrol ettiğimiz Jack karakterinin sponsorunun adı?







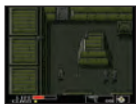


HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Tarihin en kötü oyun diyaloglarını seçiyoruz. Ciddi atmosfer yaratayım derken kalemlerinin ucu kırılan, klavyelerinin tuşları sökülen yazarlara son. Biz başlatalım, siz gerisini getirin. Bir diyeceğiniz olursa faruk@oyungezer.com.tr adresine diyebilirsiniz.



1 - Mercs (1991)
Orijinali: "The President has been kidnapped by ninjas. Are you a bad enough dude to rescue the president?"
Meali: "Başkan ninjalar tarafından kaçırıldı. Başkanı kurtaracak kadar kaçık bir herif misin?
Demek ki: Amarıka gençliği başkan kaçırıldıkça ekseri gazlanır. Gazlarını alacak kadar ucuz bir firma mısın?



2 - Metal Gear (1987)
Orijinali: "Uh-oh. The truck have started to move."
Meali: "Anam! Kamyon hareket etmeye başladı.
Demek ki: Üstat Kojima her zaman diyalog yazamıyormuş.



3 - Bionic Commando (1988)
Orijinali: "Get the heck out of here, you nerd!"
Meali: "Defol git buradan, inek kılıklı seni!"
Demek ki: Tek kolu mekanik olan bir süper asker olmanız yaftalanmanıza engel değil.

TOP 20 PC



FM 2009 bir aylık aradan sonra köşküne tekrar yerleşti.

1 Football Manager 2009
SEGA
Tekrar huzurlarınızda



02	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Yeni
03	Empire: Total War	SEGA	Düştü
04	Warhammer 40K: Dawn of War	THQ	Düştü
05	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
06	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Çıktı
07	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activison	Düştü
08	The Sims 2: Apartment Life	EA	Çıktı
09	Spore	EA	Çıktı
10	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Düştü
11	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Aynı
12	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	Düştü
13	Fallout 3	Bethesda	Çıktı
14	World of Warcraft: Battlechest	Blizzard	Düştü
15	Left 4 Dead	Valve	Yeni
16	Call of Duty: World at War	Activison	Düştü
17	The Godfather II	EA	Yeni
18	Crysis	EA	Düştü
19	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros	Düştü
20	World in Conflict: Complete Edition	Ubisoft	Yeni

>> çıkıyor. > Bedhesta, Fallout MMO projesini dava etmeyi düşünüyor. > Ortalıkta yeni bir Thief oyununun söylentisi dolaşıyor. > Sony PSP ile kontrol edilebilen oyuncak







1- Crytek, fuarada CryEngine 3 ile katıldı.

2- Microsoft XNA platformundan çok şey bekliyor.





GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

HER OYUN TASARIMCISININ HAYALLERİNDEKİ BAHAR TATİLİ -GİRAY ÖZİL

Sabahın dördünde uyanıyorum, iki saat içinde uçakta olmam gerek. Yolculuk San Francisco'ya, bütün hafta boyunca Game Developers Conference'ta (Oyun Yapımcıları Konferansı) olacağım. Kıyafetlerimi küçük bir çantaya koyuyorum ve yanıma büyükçe boş bir çanta alıyorum. Önceki iki GDC tecrübemden biliyorum ki tişört, şapka, oyuncak, plaj topu ve saç kurutma makinesi gibi onlarca manasız fakat geride bırakmaya içimin el vermeyeceği eşantiyon olacak.

San Francisco dünyanın en güzel şehirlerinden biri. Konferans da tam şehrin göbeğinde. Dolayısıyla konferansın içinde ve dışında yapılabilecek şeyler çok çeşitli. Yine de dikkatimin dağılmasına izin vermeden uçaktan iner inmez konferansa giriyorum on saat kadar dışarı çıkmamak üzere. İlk iki gün sadece yapımcılara özel, basını cezbedecek çok bir şey yok. Ben de ilk önce Insomniac'ın (Resistance, Ratchet & Clank) gün boyu süren "PlayStation 3 Püf Noktaları" konulu seminerlerine katılıyorum. PS3 alanında en iyi üç firmadan birisi kendileri, o yüzden bu seminer serisi oldukça faydalı. Resistance 2 üzerine yoğunlaşıyorlar, kullandıkları pek çok tekniği "biz de EA'de bunu yapmalıyız" diyerek not alıyorum, hatta bazen yüzsüzlüğün dibine vurup duyduklarımı anında e-mail olarak takım arkadaşlarıma yolluyorum. Konuşmacılar arasında en kıdemli olanı bir ara "oyun programcısı olmak isteyenlere bilgisayar mühendisliği değil matematik okumayı öneriyorum" diyor. Bana mantıksız geldi ama vardır sanırım bir bildiği.



DX11 ŞÖYLE, XBOX BÖYLE

İkinci gün de ilkiyle aynı şekilde ilerliyor, henüz konferansın renkli kısmı başlamış değil. Sony cephesinden son gelişmeleri aldıktan sonra sıra Microsoft'a geliyor. DirectX 11 ve Xbox 360 hakkında bütün gün konuşuyorlar. DX 11'in 10'a göre çok daha heyecan verici olduğunu düşünürken aniden enteresan ve tamamen alakasız bir gerçeği fark ediyorum: Salonda yaklaşık 400 kişi var ve hepsi erkek. Oyun programcısı olmanın bir yan etkisi mütemadiyen asker koğuşunda gibi hissetmeniz sanırım.

Çarşamba günü Nintendo CEO'su Satoru Iwata'nın "Yeni Oyun Fırsatlarını Keşfetmek" başlıklı konuşmasıyla açılıyor. Her şeyiyle dolu dolu ve mükemmel bir konuşma bu. İlk önce Nintendo'yu nasıl batma noktasından alıp DS ve Wii sayesinde en önde gelen oyun firması haline getirdiğini anlatıyor. Bunu anlatırken bile çok alçakgönüllü, ailemizin CEO'su havasında. Ardından Nintendo DSi'dan bahsediyor ve DSi'ın kamerasını kullanan birkaç oyunun demosunu yapıyor. Demolar eğlenceli gözüküyor ama yine de bu tarz ekstralar DSi aldırmaya yeter mi bilmiyorum. Sonra sırada yeni Wii oyunu Rock 'n Roll Climber demosu var ki bu oyun hakkında ne söyleyebilirim, hiç bilmiyorum. Yaklaşık beş dakika bir kayaya tırmanmaya çalıştıktan sonra tepedeki gitara ulaşıp gitarı çalmak gibi gerçeküstü bir amacı var oyunun. Bekleyip göreceğiz sanırım. Wii hakkında birkaç sürpriz daha var, Wiiware üzerinden çekilen oyunların artık SD kartlara kaydedilebilmesi süper bir yenilik, tabii konsolun en başından neden bu özelliğe sahip olmadığı bir muamma. DS için yeni bir Legend of Zelda oyunu açıklanıyor, benim haricimde herkes heyecandan havaya uçmuş durumda. Şahsen tek bir Zelda oyunu oynamamış olduğumu utanarak itiraf etmek zorundayım. Konuşmanın sonundaysa en güzel sürpriz var, herkese DS için yapılan ve (o tarihte) henüz Amerika'da çıkmamış olan Rhythm Heaven oyununu vereceğini söylüyor Iwata. Ritim oyunlarının eğlenceli ta-

arabanın patentini aldı. > Ünlü Garez serisinin yaratıcısı Takashi Shimizu Wii için geliştireceği bir oyun üzerinde çalışıyor. > Microsoft Halo serisinin mobil versiyonunu yapabilir. > ID >>



rafını anlayamamış biri olarak oyunu hemen Ebay'de satışa çıkarıyorum. Los Angeles'a dönüş biletimin parası çıkmış oluyor böylece.

ASLINDA KUTU YOK!

İşin şov kısmı bugün başlıyor, firmaların tanıtımlarını yaptığı alan açılmış durumda. Geçen seneki gösterişten eser yok, kriz oyun sektörünü de vurmuş durumda. Ama yine de onlarca çeşit teknolojiyi yerinde kurcalayabilmek heyecan verici. Her standa tek tek uğrayarak bilgi alıyorum, çaktırmasam da asıl amacım bolca eşantiyon toplamak. En çok ilgi çekenler OnLive ve CryEngine 3 gibi duruyor. Bunlara zaten ayrı başlıklar altında değineceğim. Nokia devasa bir stand açmış ve pek çok manken eşliğinde N-Gage hakkında bir şeyler tanıtıyor. Özellikle iPhone'dan sonra hâlâ pes etmemiş olmaları enteresan. Ardından Neurosky adında beyin dalgalarıyla oyun oynamaya yaradığı iddia edilen bir aygıt deniyorum. Yerdeki bir kutuya iyice odaklanmamı istiyorlar. Sözde kutunun havaya kalkması gerekiyor bu durumda fakat bir milimetre bile hareket ettiremiyorum. Konsantrasyon bozukluğumun hemen yandaki Nokia mankenleriyle alakası var mı bilemiyorum.

Bugün uzun zamandır heyecanla beklediğim teknik konuşmalar da var. God of War 3'nin teknolojisini anlattıkları konuşmanın sonunda daha önce yayınlanmamış uzun bir oyun içi videosu gösteriyorlar. Herkesin kameralarını kapatmasını istiyorlar ama ben İngilizce bilmediğim için(!) anlayamıyorum bu söyleneni ve sonuç olarak muhtemelen başka kimsede olmayan bir God of War 3 videosuna sahip oluyorum. Oyun tabii ki güzel gözüküyor ama henüz bitmesine çok var gibi. Bu kadar uzun zamandır üzerinde çalıştıkları bir oyunun hâlâ bitmiyor olmasını iyiye mi yormak lâzım acaba?

Killzone 2'yu teknolojik olarak en etkileyici oyunlardan biri olarak gördüğümden tüm Killzone 2 konuşmalarına gidiyorum. Herkes benim gibi düşünüyor olacak ki en kalabalık konuşmalar bunlar. Fakat pek sır vermek istemiyor gibiler, oyunu oynarken kendi kendime fark ettiklerimden fazla bir şey öğrenemiyorum.

KONUŞURSAM YER YERİNDEN OYNAR

Gece kendimi bir grup tesadüf sonucu ATI'ın en önde gelen mühendisleriyle yemek yerken buluyorum. Konferansın kesinlikle en heyecanlı anı bu benim için. İlk 3 boyutlu hızlandırıcı ekran kartlarını tasarlayan insanlar bunlar ve bir sonraki Xbox ve PlayStation'ın grafik altyapısından bahsediyorlar, ağzım açık dinliyorum. Ayrıca yapım aşamasında olan gizli bir oyunun videolarını görüyorum, başka hiçbir oyundan bu kadar etkilenmemiştim. Gelmiş geçmiş en iyi grafikli oyun olacağına kesin gözüyle bakıyorum şimdiden. Yeni konsollara ve bu oyuna ait detaylar o kadar heyecan verici ki sizinle paylaşabilmeyi isterdim ama maalesef bu mümkün değil. Hemen yan masadaysa Nvidia'nın yemeği var kaderin bir cilvesi olarak. Birbirlerinden çok hoşlanmıyor gibiler, neden acaba?

Ertesi gün Metal Gear serisinin yaratıcısı Hideo Kojima'nın konuşması var. Satoru Iwata'nın bir gün önceki konuşmasının tam aksine aşırı sıkıcı bir sunum yapıyor Kojima. Özetle şunu söyledi kendisi: "Ben çok süperim. Evet". Uncharted 2 ve Brütal Legend hakkında bilgilendirici konuşmalar var, her şeyi anında Los Angeles'taki takım arkadaşlarıma aktarmaya devam ediyorum. Özellikle Uncharted 2 çok etkileyici gözüküyor. Ardından aralarında Uncharted 2 ve Battlefield Bad Company 2'nin da olduğu bir grup oyunu kapalı kapılar ardında test etme şansım oluyor.

CCP partisinin yokluğunda Sony'nin partisi en büyük eğlence gibi gözüküyor. Caddenin her tarafına yerleştirilmiş eflatun neon ışıklı devasa topları izleyerek parti yerine geliyoruz. Küçük bir problemimiz var, beş kişiyiz ve yalnızca bir davetiyemiz var. Grubun Türk'ü olarak keskin zekâmı çalıştırıyor ve davetiyenin renkli fotokopisini çektiriyorum. Bu şekilde içeriye sızmayı başarıyoruz. Parti gerçekten mükemmel, önceki akşam katıldığım Activision ve Valve partilerini alt komşumuzun altın gününe eşdeğermiş gibi gösteriyor.

Son gün nispeten sönük geçiyor. Mirror's Edge'de kameranın hareketinin nasıl tasarlandığını bir saat boyunca dinliyorum, oyunu oynarken fark edeceğinizden çok daha karmaşık bir sisteme sahipler. Yapım aşaması versiyonlarında kullanılan kamera açısını gösteriyorlar ve salonun yarısıyla birlikte şiddetli mide bulantısı ve baş dönmesi yaşıyorum. Oyunun son halini oldukça rahat oynadığım düşünüldüğünde kat ettikleri mesafeyi takdir etmemek elde değil. Mide bulantıma çare olarak Gears of War 2'deki vahşet sahnelerinin nasıl yapıldığıyla ilgili bir sunumu izliyorum. Artık konferans bitmek üzere ve herkes gitmeye hazırlanıyor. Son bir kez fuar alanını geziyorum, kimi standlar sökülmeye başlanmış bile. Yorgunluktan bacaklarımı hissetmiyorum ve hasta olmak üzereyim ama haliyle hiçbiri umrumda değil. Buruk bir şekilde GDC'ye bu senelik veda ediyorum. Gelecek sene bu zamanlarda aynı yerden bildirmek üzere, hoşçakalın...

Konferansta Dikkat Çekenler

Oyunlarla hem yapımcı hem oyuncu olarak ilgiliyseniz GDC'nin her santimetrekaresinde ilginizi çekecek bir şeylere rastlıyorsunuz ama yine de "konferansın en parlak üç yıldızı hangileriydi" sorusuna bir yanıt verebilirim:



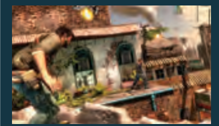
CryEngine 3

CryEngine 2'nin en büyük eksiği sadece PC'lerde çalışabilmesiydi ve bu yüzden çok kısıtlı sayıda firma tarafından lisanslandı. CryEngine 3 sadece bu eksikliği gidermek için yapılmış bir motor gibi duruyor. Görüntüler CryEngine2'den daha etkileyici değil ama ileri uç PC'lerin çok daha gerisinde olan konsollarda bu kalitede grafikleri üretebilmek de büyük başarı sayılmalı. Yeni motorun konsollarda çalışabilmesi haricinde fark ettiğim en önemli özelliği, gecikmeli ışıklandırma (deferred rendering) sayesinde yüzlerce dinamik ışığı destekleyebilmesi. CE2 ancak birkaç tane ışık kaynağını barındırabiliyordu. Bunun haricinde gerçek zamanlı olarak ışığın yüzeylerden diğer yüzeylere yansımasını (global illumination) hesaplayabildiklerini söylüyorlar ki bu imkânsıza yakın bir şey olduğundan küçük puntolarla yazılmış bir şartname aradım. Son olarak, oyunun editörünün çok daha kullanışlı olacağını ve oyun tasarımcılarının yaptıkları her değişikliği anında oyunda görebilecekleri iddiasındalar. Sonuç olarak CE3 konsol desteği sayesinde kesinlikle Unreal Engine 3'le rekabet edebilecek kalitede bir motor gibi görünüyor.



Mass Effect 2

Henüz çıkmasına çok zaman olsa da Mass Effect 2, ilk oyundaki bozuk olan her şeyi düzeltip oyunun güzel kısımlarını aynen tutma felsefesini benimsemiş gibi. Mass Effect'te şahsen en büyük derdim olan savaş sistemi çok daha işlevsel hale gelmiş, siper alma sistemi geliştirilmiş ve bitmek bilmeyen asansör yolculukları kaldırılmış durumda. Oyunun Xbox 360 için çıkacağı kesin fakat PS3'te olacak mı, EA henüz açıklamış değil.



Uncharted 2

Tıpkı Mass Effect 2 gibi ilk oyunun eksiklerini çok iyi gidermiş Uncharted 2. Çıkmasına henüz oldukça uzun bir zaman olmasına rağmen epey "bitmiş" gözüküyor. İlk oyunun grafiklerini en çok eleştirenlerden biri olarak Uncharted 2 görsellerinden çok etkilendim. Her şeyin sarıya kaçan bir kahverengi tonu olması hastalığından kurtulmuşlar, artık her sahne çok canlı ve yüksek kontrastlı gözüküyor. Animasyonlar mükemmel, Mirror's Edge ve Assassin's Creed'i andıran akrobatik bulmacalar çok eğlenceli. İlk oyunda bir cephane dolusu kurşun yediği halde ölmeyen düşmanlar nihayet insanlaşmış. Siper sistemi mükemmel işliyor ve çevredeki objelerle etkileşim sayesinde ortam dinamik gözüküyor. Bence PS3'ün gelecek büyük oyunu bu, heyecanla bekleyiniz.





>> Software'in patronu Todd Hollenshead'e göre Doom 4 bir devam oyunu ya da yeniden yapım olmayacak.

ASSASSIN'S CREED 2

"BANA MODERN İNSANLAR CİNAYET İŞLİYOR" DEDİRTEMEZSİNİZ! -K. MEHMET KENTEL

Ubisoft Montreal'in suikastçiler vasıtasıyla anlatmayı seçtiği insanlık tarihinin ikinci durağındayız şimdi. Assassin's Creed, yeniden geliyor. Bu kez durağımız İtalyan şehir devletleri, senelerden Rönesans 1476'sı ve Venedik Festivali zamanları, kahramanlardan *Ezio Auditore de Firenze.* Ünlü tarihçi Jacob Burckhardt, Rönesans için "modern insanın doğuşu" tanımlamasını yapmıştı. Bu durumda "ilk modern insan" bir suikastçi olabilir mi? Modern insan, zaten, bir suikastçi mi?

İlk oyun, 12. yüzyıl Ortadoğu'sunda, Haçlı Seferleri'nin sallamakta olduğu bir siyasi-kültürel coğrafyada geçiyordu. Ubisoft Montreal, ilk oyunun genel mantığına sahip çıksa da, oynanıştaki pek çok şeyi değiştireceğini vaat ediyor. Söz konusu olan üç yüz yıl olduğuna göre, Assassin's Creed'in değişmeme şansı yoktu. Üstelik görünen o ki değişmek çok iyi gelmiş oyuna.

HEPİMİZ BİRER RÖNESANS ADAMI DEĞİL MİYİZ? MAALESEF DEĞİLİZ

Yeni kahramanımız Ezio, "Rönesans adamı" imgesinden bekleyeceğimiz ne varsa onu sunan bir karakter. Hatta belki biraz daha fazlasını. Soylu bir aileye mensup ve aynı derecede yetkin kılıç, şiir ve sanat eğitimi almış olan bu genç adamın Altair'le akrabalık derecesini bilmiyoruz. Bildiğimiz, Ezio'nun da aynı Altair'de olduğu gibi, geleneğin günümüzdeki temsilcisi olan Desmond Miles'ın "hatırladığı" bir karakter olduğu.

Oyun Rönesans bağlamına yine "Suikastçiler Vs. Templar Şövalyeleri" düşmanlığını yerleştiriyor. Görünür politik alan zengin, tüccar ailelerin, şehir devletlerin ve hâlâ İtalya'nın büyük bir bölümüne hakim olan Papalığın hakimiyetinde olsa da, arkada müthiş bir çıkarlar yumağıyla birbirine girmiş olan tarihi düşmanlık çok önemli bir rol oynamaya devam ediyor. Hayatın ve tarihin anlamının komplo teorilerinde bulunabileceğini asla düşünmedim ama en azından oyunlarda keyifli atmosferler yaratabiliyor bu tip senaryolar, o yüzden kızmıyorum AC'ye.

Ezio, tarihsel bir bağ yoluyla Suikastçiler Ailesi'ne bağlı ama kendi "Auditore" ailesinin de Floransa ve İtalya siyasi arenasında çıkarları ve bunlara göre dostları, düşmanları var. Ezio'nun maceraları da hep bu arena içinde şekillenecek. Altair'in yapabildiği her şeyi yapabilecek olan Ezio'nun duvara tırmanma, kabalalığa karışma, çatılarda koşturma



ŞCR/Ubisoft Montreal

Ubisoft'un Kanadalı ayağı son yılların en büyük ve üretken firmalarından biri.

Prince of Persia (2008)
Muhteşem bir görsellik ve harika müziklerle çok vurucu, lirik bir oyundu Prince of Persia'nın sonuncusu.

Splinter Cell (2002)
Tom Clancy imzalı oyunların zirve noktalarından biriydi. 90'ın üstündeki not ortalamasıyla sınıfının da en çalışkanlarındandı.



gibi özellikleri daha da geliştirilmiş. Ayrıca suikastçilerin geride kalan 300 senede yüzmeyi öğrenmiş olmaları, suyu düşmanlardan saklanılacak bir yer olarak kullanmaya başlamaları da insanlık adına sevindirici bir gelişme. Oyundaki çatışma sistemine de birçok yenilik eklenmiş durumda. Ezio düşmanlarının silahlarını ellerinden alıp onlara karşı kullanabileceği gibi, her silahın kendine ait özel kullanım şekillerini de uygulayabilecek. Mesela mızrağı direkt düşmana saplamak yerine, etrafını çeviren düşmanlara doğru dairesel biçimde sallayıp kendisine alan açabilecek. Çıplak elle (ve ayakla) de dövüşebilecek olan Ezio'nun yine de en büyük silahı, gizli bıçakları. Bu kez iki tane olan ve Da Vinci tarafından dizayn edilen bıçaklar hakkında oyunun yaratıcı direktörü Patrice Désilet "bu Assassin's Creed 2, o yüzden iki tane bıçak koyduk" gibi sığ bir espri yapmasaydı bu konuda daha iyi şeyler söyleyebilirdim.

DAHA BÜYÜK MEMELİ BİR ALTAIR

Bu tip yenilikler AC2'yi ilk oyundan çok farklı yapmıyor elbette. Ne de olsa *Tomb Raider*'dan beri her aksiyon serisi, kahramanına yeni yetenekler verir her yeni oyunla beraber (ki bunlar Lara Croft için bazen sadece "daha büyük göğüs" anlamına gelmiştir). AC2'nin görevlere olan yaklaşımıysa gerçekten farklı. İlk oyunun en önemli problemi, birinci bölümden sonuncuya kadar görev yapısının hiç değişmemesiydi, oyun bu haliyle çok tekrar eden bir oynanış sunuyordu. İkinci oyunda bunu değiştirmek için yapımcı ekip görevlerin statik yapısını değiştirmiş, böylece artık "yerini bulduğun hedefi izle, doğru noktaya gelince öldür" formülü elimizdeki tek alternatif değil. *GTA* metaforu üzerinden anlatılan görev yapısında, içinde dolaştığımız şehirler çeşitli kontakların, ipuçlarının ve önerilerin olduğu bir ağ sunacak bize. Bu yapının içinde 16 farklı tipte yaklaşık 200 görev olacak. Görevler bir karakteri gizlice takip etmek, birisini kovalamak, başka birisini cinayetten korumak ve evet, birisini öldürmek gibi seçenekler içerecek. Bu çeşitlilikle beraber, ilk oyunda oldukça zorlama duran yankesicilik gibi görevlerse kaldırılmış.

"ŞÖHRET ZOR" DERLERDİ DE İNANMAZDIM

Oyunun görevlerini ilgilendiren bir diğer husus yenilik, şehirlerde yarattığımız "kötü şöhret"in (*notoriety*) gelip bizi bulması olacak. Aynı *Oblivion*'daki gibi, askerler ve şehir halkı, şöhretimiz arttıkça bizi daha iyi tanır hâle gelecek ve bu elbette başımıza işler açacak. "Kötü şöhret"

Rönesans ve şehirleri

"Ortaçağ'da şehir hayatının öldüğü" iddiası, hem Rönesans hem de Ortaçağ hakkında anlatılan efsanelerin önemli bir parçasını oluşturur ama aslında gerçeklikten uzaktır. Yine de Rönesans'la beraber İtalya'da yeni bir şehir formunun ortaya çıktığı, şehirlerin maddi ve kültürel alışverişle zenginleştiği de doğru. Tıpkı ilk oyundaki gibi AC2'de de şehirlerin tasarımları ve oralarda sürüp giden gündelik hayat oyunda çok önemli yer tutuyor. Rönesans bu açıdan oldukça zengin bir coğrafya sunuyor yapımcılara.

Rönesans insanlarının kendilerine örnek olarak seçtikleri Yunan ve Roma medeniyetlerinin heykel ve mimari sanatlarından esinlenilerek üretilen şehir dokuları, Floransa ve Venedik'e bütünlüklü bir görüntü sağlıyor ama iki şehrin birbirinden çok farklı karakteristikleri de var. Dönemin en önemli eserlerini bu şehirlerde görme fırsatımızın olması çok güzel. Yapımcılar, şehirlerin yarattığı deneyimi yansıtabilmek için sadece tarih kitaplarından ve resimlerden faydalanmıyor, aynı zamanda bu şehirleri en ince detayına kadar gezip fotoğraflamışlar. Bu arada şehirler, birinci oyundaki gibi birbirinden ve dünyadan bağımsız alanlar olarak çıkmıyor karşımıza. Devamlılık hissi, şehirlerin taşrasının da tasarıma ve oynanışa dâhil edilmiş olmasıyla tamamlanıyor.







Rönesans ne değildi?

Mit, efsanevi karakterler hakkında anlatılan, ahlâki mesajı olan bir hikâyedir ama daha da özelinde, mit geçmiş hakkında, güncel olayları açıklamak ya da haklı göstermek için anlatılan bir hikâyedir. ***-Peter Burke***

Rönesans hakkında, daha o dönemde üretilen ama daha sonra Aydınlanma düşünürlerinin doruğa çıkarttığı bir 'mit', Rönesans'ın "modern insan'ın doğuşu" olduğu fikrini, sorgulanamaz bir gerçek olarak hepimize belletti. Bu mite göre Ortaçağ'ın "karanlık ve cehaleti", Rönesans'la ve hümanizm felsefesiyle birlikte bir anda "iyiye, güzele, doğruya ve insana" doğru bir yönelime bıraktı yerini. Oysa 20. yüzyıl araştırmacılarının yeni bulguları, eski metinler üzerine yeni bakış açıları, Rönesans hakkında üretilen mitin oldukça büyük hataları olduğunu, "Rönesans insanı"nın sanıldığından çok daha fazla Ortaçağ'a yakın, dinine bağlı ve geleneksel olduklarını ortaya koydu. Rönesans'ta hümanizm vardı ama aynı zamanda Cadı Avı da vardı ve bu, çağın karmaşık, iç içe geçmiş farklı öğeler taşıyan bir yapısı olduğuna iyi bir örnekti. Oyunun bu konudaki tutumu hakkında iki bulgu var: Bir yandan, yapımcıların "Rönesans: Modern insanın doğuşu" mitini aynen kabul etmiş gibi gözüken açıklamaları, bir yandan da danışman olarak kullandıkları Rönesans Tarihçisi Margaret Meserve'ün yazdıklarıyla bu mite karşı çıkan bir akademisyen olması. Meserve yapımcıları ne kadar etkileyebilecek ve oyun bu tarih yazımı hakkındaki tartışmayı ne kadar deşecek bilinmez ama fırsatımız olursa Meserve'le bir röportaj yapıp bu konularda neler düşündüğünü öğreneceğiz. Bizden ayrılmayın (ne biçim bir kutu sonu cümlesi oldu be).

parametresi yükselince, Ezio'nun karşısına görgü tanıklarını öldürmek ya da rüşvet vererek susturmak, şehrin duvarlarına asılmış "Aranıyor!" afişlerimizi yırtmak gibi görevler gelecek.

Bu yeni görev ağının içinde karşımıza birçok tipte düşman çıkacak. İlerledikçe daha da güçlenecek ve yeni silahlara kavuşacak olan üç farklı şehir milisi bunlardan en sık karşılaşacaklarımız. Onun dışında tıpkı Ezio gibi kalabalıkların arasına karışıp serbest koşma gibi yeteneklere sahip olan hançerliler, iki eli kılıçlılar, baltalılar, ağır zırhlı "tank" askerler ve en ilginci Ezio'ya pusu kuracak kadar "zeki ve paranoyak" teberliler (*halberders*) oyunun kötü adamları olarak hayatımızı renklendirecek. Düşmanlara karşı kendini yenileyen sağlık sisteminin de birazından vazgeçmemiz gerekmiş üstelik, artık yaralarımız büyükse bir doktora görünmeden iyileşemiyoruz.

Bütün bu detaylarla Assassin's Creed 2, konu ettiği tarihi dönemi tüm canlılığıyla, zenginliğiyle ve entrikasıyla ele alacakmış gibi duruyor. Görev yapısında gittiği değişiklikler gerçekten küçümsenmeyecek derecede önemli ve yapımcının ilk oyundaki hatanın ne olduğu üzerine de oldukça isabetli fikirlere sahip olduğunu gösteriyor. Eğer geliştirme sırasında büyük hatalar yapılmazsa, Assassin's Creed 2 çıktığında harika bir oyun olabilir.

KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Platform: 360, PS3, Wii, PSP
Çıkış Tarihi: Noel 2009 (imkânı yok çıkmaz).

Rönesans ve modern insanları

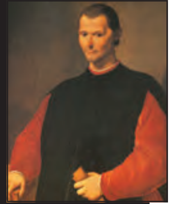
AC2'de, Rönesans tarihinden bildiğimiz birçok ismin oyunda şöyle ya da böyle yer alacağını biliyoruz. Bunlardan birkaçına bakalım:

Leonardo Da Vinci



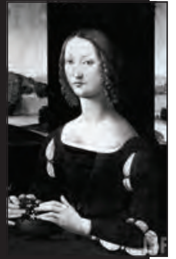
Rönesans'ın kesinlikle en meşhur figürü, hatta tüm insanlık tarihinin en meşhurlarından biri. Ressam, heykeltıraş, bilim adamı, tasarımcı. Günümüzde hepsi birbirinden fazlasıyla uzak disiplinler olarak gösterilen bu pratikleri kendi hayatında, mükemmel bir biçimde birleştirmiş olan Da Vinci, AC2'ye oldukça serbest bir şekilde aktarılıyor. Da Vinci, aynı Q'nun James Bond'a ya da Alfred'in Batman'e yaptığı gibi, Ezio'ya teknik-mekanik destekte bulunacak, yeni icat ettiği faydalı eşyaları ona verecek. Kendisinin meşhur "uçan araç" prototipi de oyunda yerini alıyor. Bence oldukça eğlenceli bir diyalogun kapısını açıyor bu Da Vinci yorumu, çok tuttum, Da Vinci fetişistleri kızmasın.

Niccolò Machiavelli



Batı felsefesinin bu "kötü" çocuğu, "Prens" adlı meşhur kitabıyla devletlerarası ilişkiler üzerine ilk büyük ve kapsamlı çalışmalardan birini yapmış, siyaset bilimi ve uluslararası ilişkiler alanında "realist" okulun kurucusu kabul edilmişti. Prensler arası çıkar çatışmalarında her şeyin mübah olduğunu, Prens'in daha çok kazanmak için her türlü hileye hurdaya başvurabileceğini yazmış olan Machiavelli, Medici Ailesi'nin danışmanıydı ve onların koruması altında yaşıyordu. Assassin's Creed 2'de, Machiavelli de Ezio'ya çeşitli taktikler öğretecek olan bir danışman görevi görecek.

Caterina Sforza



Milan Dükü'nün gayrimeşru çocuğu olan Sforza, Rönesans mitinin yarattığı "özgür insan" imgelerine en çok uyan karakterlerden biri ama bir kadın olduğu için bu mitten erkekler kadar çok faydalanamamış tarih boyunca. Hayatı boyunca birçok "gayrimeşru" durumda kalmış ve birçok "gayrimeşruluk" yüzünden suçlanmış olan Sforza'nın, Valentiniois Dükü tarafından kapatıldığı hapisten kaçtıktan sonra, "çocuklarının ölümüyle" tehdit edilmesi üzerine, kıyafetlerini çıkartıp "bende onlardan daha fazla yapacak araç var!" diye bağırdığı rivayet olunur. Ama henüz Assassin's Creed 2'deki rolünün ne olacağı konusunda bir rivayet yok.

Oyunda önemli yer tutacağını bildiğimiz bu üç karakterin dışında Medici Ailesi'nin efsanevi başı, bankacılık sisteminin kurucularından olan Lorenzo de Medici'nin de oyuna dâhil olduğunu biliyoruz. Ayrıca başka isimler de eklenebilir.



GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 MAX PAYNE 3

MAX'İN HAYATINDA YENİ BİR SAYFA

Uzunca bir süre oldu Max'i görmeyeli. Kaba bir hesapla altı yıldır kendisinden haber alamıyoruz. Ne var ki Rockstar sımsıkı kapalı tuttuğu kapıları açtı ve içeride tek başına oturmakta oturan eski narkotik polisi Max'i gösterdi tekrar. Evet, Max Payne dönüyor. Gördük ki acıların adamı hâlâ eski anılarla boğuşuyor. Geçmişin açtığı izleri kapatmak elbette ki kolay değil ancak zehir New York sokaklarında akmaya devam ediyor. Rockstar oynanış hakkında pek fazla bilgi vermiyor. Eh, Max'in de giderek yaşlandığını düşünecek olursak Bullet Time yerine başka bir alternatif düşünebiliriz. Max'in yorgun ve yaşlı bedeni, onca atlayıp zıplamayı nasıl kaldırsın?

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2009 Sonu
Bize göre: Gecikme ihtimali oldukça yüksek



2 SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

HARRY MASON'I ÖZLEYEN VAR MI?

Hayır, hayır mezarından kalkıp gelmeyecek ama ilk oyunu yeniden oynama şansımız var. Dile kolay, ilk oyunun üzerinden 10 yıldan biraz fazla bir süre geçmiş. Şimdi köklere geri dönüyoruz, bizim için her şeyin başladığı ana. Küçük Cheryl'in kaybolduğu sokaklara… Oyun, Silent Hill Origins'ten hatırlayacağımız Climax tarafından hazırlanıyor. PS2, PSP ve Wii versiyonlarını göreceğimiz oyunun en dikkat çekici versiyonuysa kuşkusuz Wii'ye çıkacak olanı. WiiMote'la tam uyumlu oyunda arayüz olarak Harry'nin cep telefonunu kullanacağız. Yani tüm harita, envanter gibi ekranları cep telefonundan kontrol edeceğiz. Cihazla fotoğraf çekmek de mümkün olacak. İşin en ilginç kısmıysa yaratıkların yakında olduğu zaman radyodan gelen statik seslerin, WiiMote'un üzerindeki hoparlörden de gelecek olması. Elbette ki fener tutma, nişan alma gibi aksiyonlar da hareket algılayıcıyla gerçekleştirilecek. Kulağa hiç de fena gelmiyor. Özellikle de uslanmaz Silent Hill fanatikleri için.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2009 Sonu
Bize göre: Harry bizi bekletmeyecek.





3 FALLOUT: NEW VEGAS

GÜNAH ŞEHRİNDE SEVAP İŞLEMEK

İsminde bir 3 var mı yok mu, o bile belli değil ama Fallout (3): New Vegas'ı görür görmez "biz bunu istiyoruz" dediğimize göre, bu sayfaya girmesi kaçınılmazdı. Bethesda bizi indirilebilir içeriklerle (DLC) oyalayadursun, büyük haber Obsidian'dan geldi (elbette ki Bethesda'nın izniyle ama olsun). Ne bir genişleme paketi, ne de bir grup indirilebilir içerik… New Vegas, Fallout evreninde geçen yepyeni bir oyun olacak ve önümüzdeki yıl bu zamanlarda… henüz çıkmamış olacak. Evet oyunu 2010 sonuna ve aynı anda PC, 360, PS3'e yetiştirme gayretinde Obsidian. Duyurusu sırasında tek kare görseli yayınlanmamış olduğundan şimdilik kafamızdaki hayali resimlerle idare etmek durumundayız. Ve bu resimlerin neye benzeyeceği konusundaki en kayda değer anahtar sözcüğümüz Obsidian. "Onlar da kim" demiyorsunuz herhalde? KOTOR II ve Neverwinter Nights 2'yi yapan adamlardan bahsediyoruz, derin RYO'ları seven oyuncular için bundan iyisi Baldur's Gate'te kayısı. İkinci anahtar sözcük de Vegas ama Fallout'un Vegas'ının bildiğimiz kumar cenneti şehirden çok çok alakasız olacağını tahmin edebildiğimizden bu konuda spekülason yapmak için erken.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2010'un son çeyreği
Bize göre: Verilen tarihlerde bekleyebiliriz



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin.









CRYSIS MOTORU KULLANAN DVO?

MERAKIMIZA MERAK EKLEDİN SEBASTIAN!

Geçen yıl Games Convention'da gördüğümüzden beri büyük umutlarla beklediğimiz devasa online harikası Aion'un Topluluk Koordinatörü Sebastian Streiffert'e son durumları sorduk, o da cevapladı. Uzun zaman sonra ilk kez *WoW*'un karşısında bu kadar dik duran bir projeyle karşı karşıyayız. Konuş Sebastian!

OGZ: Aion'un diğer popüler devasa online'lardan farkı ne?

Sebastian Streiffert: Aion'ın en büyük özelliği, Doğu ve Batı oyun pazarlarından çıkan DVO'ların tüm iyi özelliklerini tek bir oyunda toplaması. Oyuncular bu yapı sayesinde tonlarca ilginç görev bulacak. Aion'un evreni gerçekten daha önce gördüğünüz hiçbir şeye benzemiyor, bu nedenle de yaratacağınız karakterler de son derece ilginç olacak. Oyuncular kutsal varlıklar haline gelip uçabilecek ve hatta havada savaşabilecek. Karakter yaratma seçenekleri inanılmaz derecede detaylı ve bu sayede oyuncular akla gelebilecek her detay üzerinde oynama yapabilecek. Aion PvP oyuncuları kadar PvE oyucularına da hizmet edecek. Oyuncu mahallelerinin ortasında tüm tarafların birbiriyle kaynaklar, toprak kontrolü ve hayatta kalmak için savaştığı bölgeler bulunuyor. Ne var ki bir NPC ırkı olan akıllı ama vahşi Balaur, savaşlarda yer alacak ve tüm ırklar için tehdit oluşturacak. Biz buna PvPvE diyoruz.

Aion'a ne kadarlık bir ömür biçiyorsunuz? Oyuncuları oyuna nasıl sadık tutacaksınız?

Az önce bahsettiğim PvPvE konsepti nedeniyle çevre sıklıkla değişiyor ve etrafta hiçbir şey aynı kalmıyor. Bu durum haliyle oyuncuları sürekli diken üstünde tutuyor. Bir diğer deyişle oyunun içeriği, oyuncuların Abyss'de tuttukları kontrol noktalarına göre değişkenlik gösterecek. Kaba bir örnekle tutulan noktaların hangileri olduğuna bağlı olarak yeni bölgeler açılacak ve yeni bölgeler fethetmekle hükmettiğiniz toprakların savunmasını sağlamlaştırmak arasında kararlar vermenizi gerektirecek. Bu noktada son derece canlı bir topluluk etkileşimi bekleyebiliriz. Aynı zamanda Abyss içinde askeri kariyerinize de odaklanabilir ve dahil olduğunuz tarafın ününü, gücünü ve etkisini artırabilirsiniz. Aion sıklıkla güncellenecek. Yeni içerikler sayesinde oyuncular yeni bölgeler keşfedebilecek. Hepsinden önemlisi, bu bir DVO ve biz de oyuncularımız için en iyi servisi ve topluluk hizmetlerini sunacağız. Oyuncuların şu anki isteklerini ve gelecekteki taleplerini en iyi şekilde değerlendireceğiz. Eğer isterseniz şimdiden Twitter üzerinden Ayase, Amboss, Liv ve yapımcımız Brian Knox ile bağlantıya geçebilirsiniz.

Senaryoyu oluştururken hangi mitolojilerden etkilendiniz?

Aion çeşitli kültürlerden ve efsanelerden etkilenilerek yapılmış bir oyun. Hikâye insanların kader sonucu ayrılmalarını ve farklı çevrelerde yaşamak zorunda kalmalarını anlatıyor. Bu ayrılık onların çevreye adapte olabilmek için evrilmesine ve atalarına yabancılaşmasına neden olmuş. NPC ırk olan Balaur ise tüm tarafların ortak düşmanı. Bu nedenle zaman zaman taraflar birbirlerine duydukları öfkeyi görmezden gelmek ve bu ortak düşmana karşı birlikte savaşmak durumunda olacak. Oyunda göreceğiniz Asmodian mimarisi İskandinav mitlerinden etkilenilerek oluşturuldu. Elyos ise daha çok Akdeniz mitlerini çağrıştırıyor.

Bildiğimiz kadarıyla oyun CryEngine kullanılarak oluşturuluyor. Bu tercih bir DVO için görece yüksek sistem gereksinimlerini de beraberinde getirmiyor mu?

CryEngine'in en büyük avantajlarından biri görsel olarak son derece etkileyici grafikler çizebilmesinin yanında ölçeklenebilir de olması. En yüksek ayarlar seçili olduğu zaman bile sistem ihtiyaçları çok yukarılarda olmayacak. Açıkçası Aion'un grafik modellemesi yapılırken GPU'ya çok yüklenilmedi.

Altı üretim ve iki çıkarma mesleğinin yanında ileride daha çok meslek seçeneği görebilecek miyiz?

Aion'un geliştirmesi oyun çıktıktan sonra da devam edecek. Özellikle proje aşamasında yer almamasına karşın ileride yeni meslekler olacak.

Avrupa beta sunucuları ne zaman açılacak?

Şu anda kesin bir tarih veremiyorum. Ama bu süreyi fazla uzatmayacağız.

Müziklerin Ryo Kunihiko tarafından bestelendiğini duyduk. Onunla ilk kez mi çalışıyorsunuz?

İlk kez. Ancak onunla çalışıyor olmak inanılmaz. Ryo inanılmaz bir sanatçı.

İşte o soru da sonunda geliyor; WoW'la kapışabilecek misiniz?

Açıkçası şu an sadece kendi başarımıza odaklandık. Amacımız kullanıcı sayımızı mümkün olduğu kadar hızlı şekilde artırmak. Çoğu insan hiçbir DVO'nun *WoW*'un kullanıcı sayısına ulaşamayacağına inanıyor. *WoW*'un başarısı istikrar sayesinde oluştu ve bir gecede gelmediği kesin. Başlangıçta bu büyüklükte bir başarıyı kimse beklemiyordu. Biz de şu anda oyuncuların ne istediğine odaklanmış durumdayız. Bildiğiniz gibi Kore ve Çin'de oyunumuz şu anda çıkmış durumda ve gayet güçlü bir şekilde ilerliyor. Devas online oyunlara yolculuk gözüyle bakmak gerekiyor, başlarken sonunda ne olacağını asla bilemiyorsunuz. Hizmet kalitenizi ve kullanıcı sayınızı artırma istikametine doğru dümdüz ilerlemeye çalışıyorsunuz. Yolumuzun ne olacağını hep birlikte göreceğiz ama yıllar geçtikçe oyuncu sayımızın artacağına hiç şüphemiz yok.

WILL WRIGHT HALEN SPORE ÜZERİNDE ÇALIŞIYOR

Geçtiğimiz ayın başında 12 senesini geçirdiği EA'den ayrılan Will Wright, halen Spore üzerinde çalıştığını söyledi. Oyunun son derece esnek bir yapıda ve çok farklı açılımlara gebe olduğunu da sözlerine ekledi. Yeri gelmişken belirtelim Will Wright, Stupid Fun Club (SFC) adlı yaratıcı ekibe daha çok zaman ayırabilmek için ayrıldı EA'den. SFC, daha çok yaratıcı projeler üreten, sonra da bu fikirleri pazarlayan bir oluşum. Will Wright da uzunca bir süredir bu oluşumun zaten içindeydi. Artık vaktinin çoğunu burada harcayacak. Küçük bir dip not daha: EA, SFC'nin eşit hissedarı ve buradan çıkacak fikirler üzerinden oyun yapma hakkına sahip.



ACABA HANGİ OYUN?

Blizzard, bu seneki BlizzCon'da betasını açacağı bir oyun için www.blizzcon.com/beta/ üzerinden başvuru toplamaya başladı. Oyunun hangisi olduğu belli değil (en azından bu satırlar yazılırken belli değildi) ama bize göre StarCraft II olacak.

SÜRÜCÜ TEKRAR YOLLARDA

10 sene önce çıkan ilk oyundan sonra bir daha belini doğrultamayan Driver serisine yeni oyun geliyor. Ubisoft'un dağıtacağı yeni oyunun adı Driver: Recruit. En son Parallel Lines'la iyice batağa saplanan serinin, GTA gibi bir rakiple nasıl başa çıkacağını hep birlikte seyredeceğiz.



(KÖTÜ) OLMAK YA DA OLMAMAK

OYUNLARDA KÖTÜLÜĞÜN İZDÜŞÜMLERİ -K. MEHMET KENTEL

Bir "kötü"sü olmayan oyun çok azdır. Senaryosu bir futbol topunu bir kaleden ötekine tepiklemekten öteye giden hemen her oyunun merkezinde, oyuncunun kontrol ettiği kahramanlarla yapay zekâ tarafından kontrol edilen kötü karakterlerin mücadelesi yer alır. Üstelik oyunların, içinde üretildikleri sistem hakkında ne düşündüklerini görmek için asıl bakılması gereken yerler de kötülerdir. "Kötü" denen şey, dünyanın normallerinin neye ne kadar izin verdiğini, "anormal"in tanımının neleri kapsadığını, tüm bunların ahlâki kodlarının nasıl yüklendiğini gösterir. Oyunların bu konuda yararlandığı müthiş bir göndermeler havuzu var, içinde mitolojik öykünmelerden fütüristik paranoyalara kadar insan psikolojisinin ve bugünkü sosyolojik durumun çeşitli yanları hakkında çözümlemeler yapmaya imkân verecek bir sürü malzemeyle ağzına kadar dolu bir havuz bu. Bu yazıda, oyun dünyasının kötüleri hakkında gözüme çarpan birkaç eğilimden bahsetmek istiyorum, bunların kötülerin tamamı hakkında kesin ve bütünlüklü bir şey asla söyleyemeyeceğinin altını çizerek.

Oyunlardaki kötüler için söylenebilecek en önemli şeylerden biri, oyun dünyasının kendi temsil ettiği teknolojik gelişmişlik noktasını tersine çevirerek, içinde olduğu koşulların çözümlemesini ne kadar sıklıkla ve ısrarla yaptığının tespiti olacaktır. *System Shock*'ta tüm sistemi temsil eden ana bilgisayar Shodan'dan *Portal*'da insani gelişim deneylerinin kontrolünü üstlenen yapay zekâ GLaDOS'a, insanın teknolojik gelişiminin ahlâki sınırlarını çizen her türden kötü karaktere uzanan bir seçki görüyoruz oyunlarda. *Resident Evil*'in Umbrella Corporation'ı, *Metal Gear Solid*'in Foxhound'u teknolojinin nimetlerini insan biyolojisini değiştirmek için kullanıp tüm dengeleri altüst eden, kaos yaratan ve bundan kâr sağlamaya çalışan organizasyonlar olarak ortaya çıkıyordu. Oyunlarda sinemaya göre çok daha fazla karşımıza çıkan bu tema, oyun sektörünün kendisinde gördüğü "kültür alanında teknolojinin geldiği son noktayı ve geleceği temsil etme" misyonuyla örtüşüyor ve kendisine dönüp bakma, kendi oynadığı rolü sorgulama pratiklerinin ne kadar yerleşik olduğunu gösteriyor bence. Burada diğer örneklerden daha da öne çıkan Shodan ve GLaDOS'un ayrı bir yeri var elbette.

İZLEYEN BİR KÖTÜ OLARAK NEOLİBERAL GÜVENLİK

Özellikle Shodan ve GLaDOS üzerinden konuşulabilecek ikinci bir eğilim de oyunların 1980'ler sonrası gündelik hayatlarımızı paramparça biçimde işgal eden güvenlik teknolojilerine ve bunlarla beraber gelişen söyleme gösterdikleri tepki. Shodan ve GLaDOS, "Big Brother" fenomeninin en muktedir hallerini temsil ediyordu, her şeyi görüyor, her şeyi biliyor, her şeyi kontrol ediyorlardı, oyuncuların içinde olduğu evrendeki her şey onlar üzerinden tanımlanıyordu. Sokaktaki varlıklarımızın kameralardaki görüntülerden daha fazla bir şey ifade etmediği o mutlak gösteri anına doğru hızla giden şu anki dünyamızda olduğu gibi *System Shock*'ta ve *Portal*'da da görüntüler vücutların önüne geçmişti. Özellikle *Portal*'da kendi yansımamızın oynanışın en önemli parçalarından biri olduğunu hatırlayabiliriz bu bağlamda.

Üzerinde durmak istediğim bir başka eğilim, oyunlardaki kötü karakterlerin modernist zihinlerimizden ne kadar beslendiği ve onları ne kadar beslediği. Bu yazı için yaptığım araştırmada, "en iyi/karizmatik/güçlü/ürkütücü kötü" listelerinin hepsinde ilk sıralarda çıkan, *Final Fantasy 6*'nın "kötüsü" Kefka bu beslenmeye çok iyi bir örnek. Oyunu oynayan herkesin ürkerek hatırladığı, tiz kahkahasını hâlâ kulaklarında duyduğu bu karakter bir erkekti ama her türlü feminen özelliğe sahipti, cinsel olarak bile nerede durduğu tam olarak belli değildi. Kefka'nın "en kötü" listelerinde baş sıraları tutuyor olmasının, modernist zihinlerimizin "normal" ve "saf" tanımlarıyla çok alakası olduğunu düşünüyorum. Kötü karakterlerle ilgili çok ciddi bir eğilim, bunların vücutlarının deforme, hastalanmış, zehirlenmiş, dönüşmüş biçimlerde karşımıza çıkıyor olması. "Bir zamanlar normal" olan ama sonra "bozulan" bu karakterler, modernitenin "normal" ve "anormal" olanı daimi olarak belirleme ve kontrolünde tutma amaçlarına göre oldukça anlamlı gözüküyor.

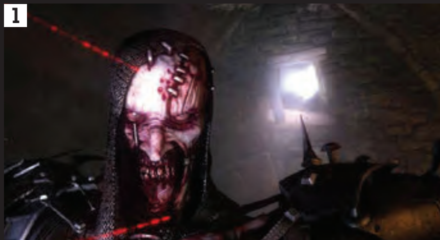
Son olarak, *Half-Life*'tan G-Man'in mavi takım elbisesinde vücut bulduğunu düşündüğüm, büyük şirketler ve kötüler arasındaki ilişkiye değinelim. Bu da oyunlarda çok fazla karşımıza çıkan temalardan biri. Büyük, uluslararası şirketler ve onların sadece kendi kârlarını düşünen, insanlığı ve dünyayı umursamayan politikaları oldukça gerçekçi biçimde birçok oyunda, kötü karakterler aracılığıyla yansıtılıyor. *Metal Gear Solid*'deki PMC'ler, yine *Resident Evil*'daki Umbrella Corporation, *Culpa Innata*'da devlet organizasyonuyla iç içe geçmiş şirket egemen sistem ilk anda akla gelen birkaç örnek sadece.

KÖTÜYE BAK, KENDİNİ GÖR

Kötüler, "yanlış yola saptıkları için" kötü değiller. Bunun farkına vardığımızda, oyunların (ve her türlü kültürel metanın) bize ne anlatmaya çalıştığını çok daha iyi anlayacağız. Kötülerin iyilerden çok daha fazla şey anlatmaya kadir olduğunu unutmamak, bir de "kötü" ve "iyi"nin de henüz yoldayken belirlendiğini hatırlamak ve hiçbir ahlâki iddiayı çok da ciddiye almamak gerekiyor.

1- Bir zamanlar bozulmamıştı. Artık "kötü".

2- İnsan eliyle organik doğanın girebileceği en korkunç çiftleşmelerden birinin sonucu, iğrenç düşman Nemesis.





OYUNEZER!

ASIL SUÇLANMASI GEREKEN KİM?

Bu konuda bir şeyler yazmak için uzun zamandır doğru anı kolluyordum. Oyunculuk yaşantımız boyunca belki de her birimizin geçtiği, geçmese bile en azından kaçamak bakışlar attığı bir yol ve o yolun sonuçları hakkında iki çift laf edeceğim bugün. Ama içimdeki çemkirme isteği öylesine güçlü ki kontrolümü kaybedersem beni durdurun lütfen (Serpil!?).

Evet bugün taaa C64 zamanlarından beri dijital eğlence sektörüyle birlikte büyüyüp gelişmiş bir "şey"den bahsedeceğim: Piracy. Yani korsan, yani çil çil "crack" dosyası, yani steam rip'ler, yani... Yani teorik olarak PC oyunculuğunu öldürmek amacıyla kullanılan çift taraflı bıçak. Ama acaba gerçekler göründüğü kadar basit, yapımcıların anlattığı kadar açık mı?

GÜNAH KEÇİSİ

Eğer adınız CliffyB'yse ve PC sektörüne uzun yıllar hizmet ettikten sonra bir konsol firmasının kanatları altına girdiyseniz, sizin için özünüzü terk etmenin çok kolay bir açıklaması olabilir: Korsan. Her şey için korsan kopyaları suçlayabilirsiniz. İnsanlar *Modern Warfare* ve *Team Fortress 2* gibi yenilikçi ve yaratıcı oyunlar oynarken siz konsoldan alelacele port edilmiş bir *Gears of War*'u önümüze çıkartıyorsanız tabii her şey için korsanı suçlarsınız. Hatta aynı oyunun biraz daha cilalanmış halini "2" takısını yapıştırıp aynı konsolda birkaç milyon daha satış rakamı yakalamak için çıkartıyorsanız işler biraz daha netleşir.

İşte bu noktada ben sinir olmaya başlarım. Yahu *Gears of War 2*'nin resmi piyasa tarihinden tam 1 ay önce tüm warez sitelerine düşmesi korsan değildir de nedir??? Bundan daha büyük bir korsan hareketi olabilir mi? Oyununuzun satmama sebebinin, sizin PC'ye özel oyun yapmak yerine dandik portları tercih etmeniz olduğunu, üç yıl önce çıkmasına rağmen hâlâ "next-gen" sandığınız konsolların bugünün PC'lerinin gerisinde kalmış donanımlarına uygun oyun hazırlama çabanız olduğunu hiç mi düşünmezsiniz? Çıkın açıkça söyleyin: "Oyunumuzu 2 milyon kişi aldı, 12 milyon kişi de korsan kopyayla oynadı ama iyi para kazandık be! Hem de hiçbir şey yapmadan!" İşte bunu söyleme cesaretiniz olursa sizi ayakta alkışlarım. Ama dikkat edin de sonra firmanızın patronu (Mark Rein) çıkıp da "CliffyB abartmış. PC'ye oyun yapmama sebebimiz korsan değil" demesin. Yoksa söylediklerinize ve yaptığınız o birbirinin kopyası oyunlara kargalar bile güler.

Tabii bu geyiği yapan sadece CliffyB değil. Artık hangi oyun geliştiricisine sorsanız PC oyunculuğunun duraklama dönemine girmesinin tek sebebinin korsan olduğunu söylüyor. Ama piyasadaki tüm mevcut sistemlere baktığınızda Xbox, Xbox 360, PS2, PSP, Wii, DS hepsinde korsan oyun kullanmanın yolu açık. Sadece PS3 bu genellemenin dışında ve onun satışları da ortada. Eğer oyun satamamanın tek nedeni korsan olsaydı PS3 de Wii ve Xbox 360'ın arkasından nal toplamazdı yıllardır.

DRM'İN "YUH" DEDİRTENİ

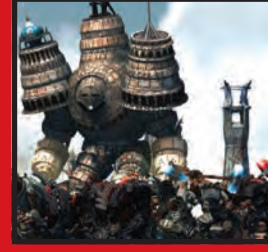
Ee tabii oyunların tek satmama sebebinin korsan olduğuna inanan yayıncı, "acaba bunda birazcık da oyunun dandikliğinin payı var mıdır" diye sormayan yapımcı kendini kopya koruma işine adıyor. Son zamanların belası da DRM denen şey. Bu sistem genel olarak PC'nize kurduğunuz oyunun ilk anda online sunucularla iletişime geçmesini ve aktive olmasını sağlıyor. Buraya kadar her şey tamam. Ama DRM'in öyle türleri var ki "yuh" demekten kendinizi alamıyorsunuz. Yahu zar zor kazandığım parayla gidip 50 dolar verip *Mass Effect* almışım. Windows'umu yeni bir sürüme update edeyim diyorum, hooop ilk kurulum hakkım gidiyor. Lan zaten beş kez kurabiliyorum oyunu, bari haklarımı çarçur etmeseydiniz. Hadi edeceksiniz, bari bir deaktivasyon programı verin de önce oyunumu adam gibi kaldırayım. Sanki "atarici" günlerindeyiz. Parayı bayıl jetonları al, jetonlar bitince mal gibi bak karşında duran oyuna. Açıkçası 50 dolar vererek aldığınız bir oyunun üç ya da beş kurulum sonra işlevsiz hale gelmesi soygunculuktan başka bir şey değil. Geçen ay Göker'in dediklerine imzam olsun bu paragraf da.

DOĞRU YAKLAŞIM NE?

Ama herkes kafasını kuma gömmeyi tercih etmiyor. Stardock adındaki firma bu konuda en güzel örnektir. Bu ay incelediğim *Demigod*'ın da yayıncısı olan Stardock oyunun çıkışından sonraki ilk hafta inanılmaz sunucu problemleri yaşadı. Tüm dergiler ve online kaynaklar bu durum için oyunu ilk günden itibaren korsan olarak kullanmaya başlayan yaklaşık 120.000 oyuncuyu suçlarken Stardock herkese örnek olması gereken açıklamalarını arka arkaya patlattı. Tabii burada hepsini yazmam mümkün değil ama 1-2 cümle alıntı yapsam olur sanırım.

"Korsan tabii ki rahatsız edici ama bu olanlar için korsanı suçlayamazsınız. Ayrıca herkes korsan kopyaların oyun satışlarına büyük etki yapacağını söylüyor. Ama kabahati yanlış yerde aramayın. Eğer ilk günkü korkunç derecede problemli çoklu-oyuncu deneyiminden bahsetmek istiyorsanız, burada suçlanması gereken biziz."

Bu sözlerin üzerine söyleyecek bir şey bulamıyorum. Korsan=Kötü. Bunda hepimiz hemfikiriz. Yıllarını kaliteli yapımlar üretmeye harcayan yapımcılar emin olun o 40-50 dolarları hak ediyor. Ama zaten hak ettiğiniz bir bedeli, DRM gibi dijital zorbalık yoluyla almaya kalkar, dandik oyunlardan para kazanmaya çalışırsanız OyunEzer'in konuğu olursunuz.


Stardock gibi kendini bilen ve adam gibi oyun yapan firmalar "korsan" geyikleriyle ilgilenmiyor bile.


Mass Effect'inize iyi bakın. Dört defa daha kurduktan sonra oyunun DVD'sini arabanıza asmak zorunda kalacaksınız.


Albion'daki ikinci maceraya da XboX 360'da milyonlarca korsan kopyayla çıkıldı. Fable 2'nin PC'ye çıkışının ertelenme sebebi de bu olabilir mi?


Umarım Gears of War 3 de 2'nin renk paleti değiştirmiş hali olur. O zaman görücem ben satış rakamlarını.


İşte müşteri memnuniyetinin "kağıt" üstündeki hali. Harcadığınız 50 dolar karşılığında nurtopu gibi bir kopya koruma yazılımı sahibi olunca biraz suratınız asılıyor haliyle.

AYIN EZENİ


Erce Güven

Oyunlarla Hulusi Kentmenimsi bir ilişkisi vardır Erce'nin. Gayet babacan bir tavırla alır karşısına oyunu, konuşturur. İşini gücünü, para durumunu, derdini sevincini anlattırır. Şefkatle sahiplenir, icabında göğsünü siper eder, savunur. Fakaaat hele bir oyun serserilik etmeyegörsün... O Hulusi Kentmen gibi adam gider, yerine bir Kadir İnanır gelir. Böyle elinin tersiyle duvar arasında nasıl bir etkileşim varsa... O oyun ezilir büzülür, gözlemlenebilir yaşam belirtileri kaybolur. Öyle bir anda orada olmak istemezsiniz.

MAFIA II

BURASI ÇİZGİLİ CEKETLİ, KARANLIK ADAMLARIN DÜNYASI -SİNAN AKKOL

Mr. Salieri bize selam yollayalı koskoca sekiz yıl olmuş. Bu süre bile yeterli olamadı ilk Mafia'nın oyun dünyamızın üstünde bıraktığı izi silmeye. Koca bir şehirde serbest bırakıldığınız ilk oyun değildi ama o koca şehirde ciddiye alındığınız ilk oyun olmuştu Mafia. Tipleri karanlık, hikâyesi insani, çatışmalar acımasızdı ve zamanında *GTA3*'ün rengârenk şehrinin ve pek de tatmin etmeyen çatışmalarının karşısına çok iyi bir alternatif olarak çıkagelmişti.

Mr. Salieri'nin selamını alalı neredeyse sekiz yıl oldu ve artık her şey çok farklı. Sekiz yıl oyun dünyasında bir ömür demek. Bu alemin ağır abisi artık karanlık hikâyesi ve tok oynanışıyla *GTA4*. Diğer yanda, pek ciddiye alan çıkmasa da, isminin getirdiği ağırlığı taşımaya çalışan *The Godfather*'lar var (ki ikinci oyunu elinizde tuttuğunuz sayıda inceleniyor). Peki bu ağır topların arasında Mafia 2 kendine bir yer bulabilecek, kendi teşkilatını yeniden kurabilecek mi?

Cevap kesinlikle evet. Çünkü rakiplerinin zayıf yönlerine oynuyor Mafia 2.



Oyunun ikinci kısmında üç ailenin arasındaki husumet tam bir savaşa dönüşüyor.

DÖNEM FİLMİ, AMAN, OYUNU

Kırklı yılların sonu ve ellilerin başı, dünyayı bugün içinde yaşadığımız şekline sokan, iki büyük savaşın tam ortasına denk gelen, uzaktan bakıldığında tartışılmaz çekici ama içinde yaşamak için korkunç bir geçiş dönemiydi. İkinci Dünya Savaşı ile Soğuk Savaş'ın tam ortasında, tutunacak, sevecek, uğrunda yaşayacak bir şeyler arayan, kaybolmamak ve dünyada yaşadıklarına dair bir iz bırakmak için çabalayan insanlarla dolu bu dünyada yeni akımlar, yeni inançlar doğdu. Elvis, Marilyn Monroe, rock kültürünün tohumları ve savaşta kullanılan türlü türlü yeni teknolojinin günlük hayatımıza girişinin arasında, bu geçiş dönemi bir şeye daha gebeydi: Eskisinden çok daha karanlık ve daha organize suç örgütlerinin, savaştan dönen mahvolmuş gençliğin katkısıyla çığ gibi büyüyen uyuşturucu probleminden çıkar sağlamak isteyen karanlık adamların zamanı başlıyordu…

VİTO YAĞLARI

1944'te başlayıp sekiz yıllık bir süreci kapsasa da, Mafia 2'deki ana karakterimiz Vito Scaletta'nın hikâyesi bundan birkaç yıl önce başlıyor. Çocukluğundan beri başı beladan kurtulmayan, sokaklara ve suça alışmış olan Vito, araba çalarken yakalanıyor ve yargıç tarafından sunulan iki seçenek arasında kalıyor: Ya hapis yatacak ya da savaşmaya gidecek. Çaresiz, orduya yazılıyor ve Sicilya'ya, kendi kanından olan İtalyan ordusuna karşı savaşmaya gidiyor Vito.

Savaşın sonunda Vito, Amerika rüyasından payına düşeni almak için geri dönüyor. Tek amacı, babası gibi "fakir bir hiç kimse" olmamak, cebini doldurmak ve daha da önemlisi saygı duyulan birisi olmak. Empire City'nin istasyonunda arkadaşı Joe tarafından karşılanıyor Vito. Ve iki kafadar, İtalyan mafyasında ufak bir yuva ediniyor. Vito ve tek yoldaşı Joe Barbara'nın ufak sokak çapulcularından tam anlamıyla birer "Made-Man" haline dönüşmelerine kadar, zaman hızla akmaya başlıyor.



Oyun toplam 18 bölümden ve 3 büyük kısımdan oluşuyor. Bu üç kısımdan ilki Vito ve Joe'nun bir ailenin içinde kendilerine yer bulma ve yükselme çabalarını konu alıyor. İkinci kısım, şehri yöneten üç aile (Falconiler, Clementiler ve Vinciler) arasındaki ilişkilerin gelişimine ve bizim bu olaylardaki rolümüze, yaptıklarımıza odaklanacak. Üçüncü kısımdaysa, tüm bu gelişmelerde nerede yer aldığımıza, kime kurşun sıkıp kimi hayatta bıraktığımıza bağlı olarak oyunun hikâyesi sonlanacak. Tıpkı Godfather'ın sonunda tüm hikâyenin bağlanması gibi, yaptıklarımız bize geri dönecek.

EMPIRE CITY

Mafia 2 yeni bir şehirde geçiyor. Ve bu şehir (Empire City) tam 16 kilometrekareden oluşuyor! Bu, ilk oyundaki Paradise City'nin iki katı bir alan demek (hâlâ ne kadar büyük olduğunu algılamadıysanız, gerçek New York'un 1/50 ölçeği desem?). Bu devasa şehir yirmiden fazla mahalle ve bölgeden oluşuyor. Yüzden fazla binanın içine girebiliyor ve etraftaki NPC'lerle, nesnelerle etkileşim kurabiliyorsunuz. Şehri olabildiğince gerçekçi kılmak için yapım ekibi Prag'dan kalkıp 2003'te New York'a gitmiş ve yerinde araştırma yapıp binlerce fotoğraf çekmiş. Sonunda New York ve San Francisco'nun en can alıcı bölgelerinden esinlenerek yaratılan müthiş bir şehir çıkmış ortaya (yalnız Allah'ın adını verdim bak, birileri de başka bir şehri konu alsın artık güzel bir oyuna! İstanbul sizi bekliyor ey senaristler!).
Tabii ki koca bir şehir, sokaklarında sürecek canavarlarınız yoksa, hiçbir şeydir. İlk oyunun geçtiği zaman dilimi dolayısıyla, araçlar tırtıl hızıyla hareket ediyordu. 1950'lerde çok şey değişmiş. Bu defa klasik Amerikan arabalarını kullanmanın ne kadar keyifli olduğunu göreceksiniz. Oyunda altmıştan fazla araba "markası" var… Evet, araba modeli demedim, markası dedim. Yani 200'e yakın farklı araba olacak. Klasik, spor, üstü açık ne ararsanız bulabileceksiniz… Gerçek araba markaları hariç. Buick, Ford ve Cadillac klasiklerine güle güle diyebilirsiniz ama onlara çok benzeyen markalar çıkacak karşınıza: Jefferson, Frigate marka arabalara binmek için can atacaksınız. Ama pek zorlanacaksınız onlardan birine binmek için.

Çünkü araba çalmak oldukça zor ve riskli Mafia 2'de, sürücüler de *GTA4*'tekilerden biraz daha çetin… Eee, o zamanlar için bir araba sahibi olmak >>



Karakterlerin duruşları, animasyonları o kadar gerçekçi ki, kendinizi gerçek bir mafya filminin içinde gibi hissediyorsunuz.



Arabayla giderken çatışabilmek aksiyon açısından güzel de, o arabayı alana kadar göbeğiniz çatlayacağından kaporta çizilirken çok da mutlu olmayabilirsiniz.

"İLK MAFIA TÜM İYİ MAFYA FİLMLERİNE BİR SAYGI DURUŞUYDU. MAFIA 2 İSE O SAYGI DURUŞUNU HAK EDECEK DÜZEYDE GERÇEK BİR MAFYA HİKÂYESİ, BİR MAFYA FİLMİ OLACAK. BİZİM KÖTÜ ADAMLARIMIZ FARKLI OLMAK ADINA HİÇBİR ŞEY YAPMIYOR, ONLAR KÖTÜ AMA SIRADAN İNSANLAR." – DANIEL VAVRA, YÖNETMEN VE SENARİST

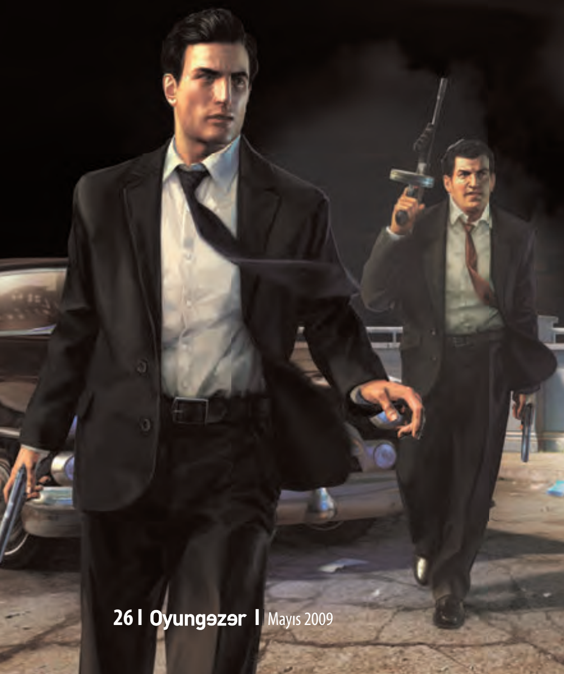
>> hiç de ucuz bir şey değildi, haliyle bir arabayı çalarken sahibine yakalanırsanız veya kapıyı açıp sürücüyü yaka paça indirirseniz, koltuğun altındaki beyzbol sopasını kafanıza yemeyi ve dakikalar sürecek tekme tokat bir kavganın içine düşmeyi göze alsanız iyi edersiniz. "Ben de gider kendi arabamı alırım" diyorsanız, araba fiyatlarının el yaktığını bilmelisiniz Mafia 2'de. Gerçekten kendinize ait bir araba edinmek için çok, çok para biriktirmeniz gerekecek.

Arabaların sürüşü çok iyileştirilmiş. Bu arabaların çok daha ağır malzemelerden yapıldığını yol tutuşundan ve ağırlığından rahatlıkla hissediyorsunuz. Hasar modellemesi konusunda da delice bir titizlik gösteriyor 2K Czech ekibi: Basınç altında camlar patlıyor, hızla viraj dönerseniz jant kapaklarınız uçabiliyor, aks kırılabiliyor… Ve eğer benzin tankına tek bir mermi bile isabet ederse, eh, gerçekçiliğe çok önem verdiklerini tekrar edeyim yapımcıların, siz anlayın. Haşat olan bir arabayı pert olmadan önce tamirhaneye götürebilirseniz hasarlı yerlerini değiştirebilecek, arabayı yıkatabilecek ve polisin takibinden kurtulmak için rengini, hatta plakasını bile değiştirebileceksiniz.

HER ŞEY DÖRT TEKER ÜSTÜNDE DEĞİL

Evet, değil. Mafia 2'de gezebileceğiniz 100'den fazla iç mekân, ilginç NPC'ler, karşılamanız gereken olaylar var. Tabanvayla gezdiğiniz kısımlardaki tokluk ve gerçeklik hissi de, direksiyon karşısında olduğunuz zamanlardakinden az değil. Mesela çatışmalarda arka arkaya 3-5 mermi yiyip ayakta kalmanız mümkün değil. Hem düşmanlarınız, hem de siz kolunuzu bacağınızı siperden çıkartmadan önce çok dikkatli olmalısınız. Ama bir süre saklanırsanız sağlığınız tekrar düzelecek. Zorluk manyağı olan ben, bu "kendi kendine iyileşme" olayına gıcığım ve Mafia 2'nin diğer her yönünde hastalık derecesinde dikkat edilen gerçekçiliğe de bu çözümün ters düştüğüne inanıyorum. Ama ne yapalım ki yapımcıların karşısında boynum kıldan ince.

Çatışmaların haricinde silahsız dövüş de yepyeni bir sistemle geliyor. Aslında adamı yakasından yakalayıp sağa sola çaktığınız *Godfather*'daki dövüş sistemine benziyor ama buradaki çok daha dinamik. Masanın üstünden çatalı alıp koluna saplama, şişeyi kafada kırma, sağlı sollu yumruklar ve diz atmalar… Yakın dövüşte her türlü pisliğe yer var, hem de sadece tek tuşla. Hasmınıza hasar verebilecek neye yakınsanız, ona göre değişecek yakın dövüş vuruşları.





Empire City grafik olarak benzerlerinin hepsinden daha iyi bir şehir.

Büyük savaştan sonra geçtiği için Mafia 2'nin cephaneliği ilk oyundan çok daha geniş. Kullanabileceğiniz silahlar arasında Almanların korkunç MG42 ağır makinalısı bile var.



ÇOK DA SERBEST DEĞİL

Serbest şehir oyunları söz konusu olunca, yapımcının önünde çok büyük bir soru işareti vardır: Hikâyeye mi, yoksa serbestliğe mi önem vereceksiniz? İlk Mafia tamamen hikâyeye odaklanmıştı. Tamam, büyük bir şehir vardı içinde gezebildiğiniz ama bu şehrin fonksiyonu A noktasından B noktasına giderken veya polisten kaçarken alternatif yollar sağlamaktan öteye gidemiyordu. Tamamen serbestliğe yönelen bir oyun da, mesela *Saints Row 2* gibi çok eğlenceli ama odaktan ve hikâyecilikten uzak bir oyun haline gelebilir. Bu konuda orta kararı en güzel tutturan oyun yine *GTA4*. Ama onda da hem hikâyecilikte bir parça yapaylık olduğunu, hem de yan görevlerin size şehirde hoşça zaman geçirtmek, oradan oraya göndermek için hazırlandığı çok bariz görevler olduğunu kabul etmek lazım.

Empire City'nin gerçekten yaşayan bir şehir olduğunu hissedebilelim diye 2K Czech farklı bir yöntem izlemiş. Birincisi, NPC'lerin yapay zekâları oldukça gelişmiş. Önemsiz bir mafya mensubuyken omuz attığınız gazete satıcısı size kafa tutabiliyor ama daha tehlikeli bir adama dönüştükçe insanların size bulaşmaktan kaçtığını görebilir hale geliyorsunuz. Her NPC'nin gerçekçi davranması için çok özen göstermiş yapımcılar. Yumruk attığınız bir kadın *GTA*'daki gibi sizle ölümüne kavgaya girmiyor, ağlayarak kaçıyor. Ama yanında kocası varsa, aldınız başınıza belayı.

İşte bu gerçekçilik seviyesi, oyunun senaryo görevleri arasında ne yapacağınızı ve sizin nasıl tanındığınızı (reputation) belirliyor. Örneğin kırmızı ışıkta durması gerekirken, gidip yaşlı bir kadına çarpan ve onu yere deviren bir araba gördüğünüzde, olaya müdahale edip etmemek size kalmış. Adamı arabadan indirip bir güzel dövebilir, yaşlı kadını arabanın arka koltuğuna koyup en yakın hastaneye bırakabilirsiniz. 2K Czech ekibinden Daniel Vavra bunlara "durumdan görev çıkarma" görevleri diyor. "Hangi durumda nasıl davranacağınız, tıpkı gerçek yaşamınızdaki gibi size kalmış. Görmezden gelip yolunuza devam edebilir veya müdahale edebilirsiniz."

Ama Mafia 2, *GTA* serisi gibi serbest davranabileceğiniz bir oyun değil. Oradan oraya arabayla mal taşımak, polisçilik oynamak gibi yan görevleriniz yok. Bunun bir dezavantaj olduğunu zannediyorsanız yanılıyorsunuz. Mafia, dünyasının gerçekliğiyle sizi vurabilmek için oya gibi işlenmiş, çok sıkı, çok derin, insanı içine çeken hikâyesinin gerçekçiliğine de sadık kalmak zorunda. O yüzden oyundaki "oynanış süresini uzatma" görevlerinin eksikliğini, her küçük detayda karşınıza çıkacak olan gerçekçilik dolduruyor ve buna kesif bir 'iyi bir yönetmenin elinden çıkmışlık' hissiyatı ekleniyor. Karakterlerin surat ifadeleri, ufak detaylar, hem oyun içinde hem de ara videolarda başarılı bir yönetmenlik hissi uyandırıyor. Mimikler, el-kol hareketleri, olduğu yerde kazık gibi durup ağız oynatmayan karakterler… Vito'nun yanında Niko'nun bile daha az inandırıcı kalacağını tahmin ediyoruz.

Çıkış tarihi olarak 30 Haziran telaffuz edilse de, bu pek de inandırıcı bir tarih değil. Mafia 2'yi en iyi ihtimalle 2009 sonbaharında, Eylül-Ekim aylarında bekliyoruz. Oyun üç büyük sistem için (PC, PS3, 360) aynı anda çıkacak. İlk Mafia'nın konsol versiyonları tam bir hezimetti, bu kez oyun PC ve konsollar için eş zamanlı yapıldığından bir çevrim sorunsalı yaşamayacağız.

Şu ana kadar gördüklerime dayanarak söyleyebilirim ki, Mafia 2 ilk oyunun iyi olduğu her alanda kendini daha da geliştirmiş. Sinematografik yapı, karakterlerin gerçekçiliği ve sizi kendilerine bağlayışı, dönemin atmosferi… Hepsi çok iyi kotarılmış. Ama *GTA4* gibi bir devin gölgesinde kendi Don'luğunu yeniden kurmaya çalışıyor Mafia 2. Kocaman bir şehirde geçen ama 20 saatte bittikten sonra unutulan bir aksiyon oyunu mu olacak? Hiç ama hiç sanmıyorum.



Yakın dövüşte etrafınıza göre değişen şekillerde adam dövebiliyorsunuz. Burada Vito "kamyoncu" tekniğini kullanıyor.

KAMERA ARKASI

- 2K Czech, dönemin "kötü adam ağzını" tam olarak yakalayabilmek için İtalyan menşeli bir "dil bilimci ve dönem uzmanı" ile çalışmış.
- Oyundaki karakterimiz Vito'nun, ilk oyundaki karakterle bir akrabalığı olmadığını söylüyor yapımcılar. Ama bu eski dostlardan hiçbirinin karşımıza çıkmayacağı anlamına da gelmiyor.
- Oyunda oldukça can alıcı ve sinematografik şekilde işlenmiş yan görevler olacak. Öyle sallamasyon, hikâyesiz yan görevler yer alamayacak Mafia 2'de.
- Mafia 2'nin hikâyesi, ilk oyunu da kaleme alan başarılı ekip tarafından hazırlanmış.
- Müzik hem lisanslı hem de orijinal parçaların toplamından oluşacak. Lisanslı parçalar arasında Chuck Berry, Little Richard gibi sanatçıların şarkıları var. Ayrıca radyoda Empire City'den gerçek haberler veren kanallar olacak.
- İlk oyunda olduğu gibi burada da hız limiti var. Ama daha yüksek.
- Ama bir güzel haber olarak, polisin oyundaki tek varlık sebebi sizin peşinize düşmek değil. Çatışma olduğunda veya sizden hızla kaçan biri varsa, polis onların da peşine düşüp yakalayabiliyor. Bu bazen işinizi kolaylaştırırken, bazen de çok karıştırıyor. Ama her zaman bir bilinmeyen olarak, eğlenceli olacak gerçekçi davranışlar gösteren polis.
- Oyunda fizik motoru olarak Nvidia Physx kullanılıyor.

Devasa Online Harikalar Diyarı

Her şeyin ve herkesin farklı ama hepsinin tahmin edilebilir olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Keşfedecek yeni bir şeyler arıyoruz. O şeyler üstünde söz hakkımız olsun, sınırları biz belirleyelim ve mümkünse esnetelim istiyoruz. Ve kabul edelim, devasa online oyunları bu ihtimal için seviyoruz… Hiçbir şeyin imkânsız olmadığı bir devasa dünyanın peşindeyiz. Mümkün mü? Önümüzdeki birkaç yıl boyunca çıkacak onlarca DVO'dan biri, hayalimizdeki Harikalar Diyarı olmalı. Ama hangisi?

BEYAZ TAVŞAN: YİĞİTCAN ERDOĞAN

Devasa online rol yapma oyunları... İsim ne kadar havalı değil mi? Türün kendisi de öyle. Düşünsenize, hiç tanımadığımız binlerce insanla bildiğimizin dışında bir dünyayı paylaşıyoruz ve bazen orayı daha anlamlı, daha istediğimiz gibi bir yer yapma şansı veriliyor elimize. Sanal da olsa bir hayatı yaşamak için bundan güzel sebep olur mu?

Bu dosyayı hazırlarken, her şeyin mümkün olduğu devasa online dünyaları birer Harikalar Diyarı olarak düşündük. Herkesin bu diyardan beklentisinin farklı olduğunu bildiğimiz için de olabildiğince farklı tatlara, farklı hikâyelere yer vermeye çalıştık. Önümüzdeki dönemde çıkacak devasa online sayısı o kadar fazla ki bunu yaparken zorlandık desek yalan olur. Bu arada iyi koku almasıyla meşhur burnumuzu da göreve davet edip henüz çıkmasına en az aylar olan bu DVO'lara, potansiyellerine bakarak not da verdik. Fakat iyi-kötü üzerinden değil, yenilikçi-klasik ayrılığında durduğu noktaya bakarak yaptık bunu. Zira bir DVO'nun bugünkülerden farkı olmayacaksa gelmesinin hiçbir önemi yok.

Fazla lafa gerek yok, siz iyisi mi sayfayı çevirin, içeceğinizden büyük bir yudum alın ve okumaya koyulun. Çünkü devasa online'lar oyun dünyasının üstüne çökmeye hazırlanıyor ve o gün geldiğinde, bu diyarlardan hangisinde yaşayacağınıza karar vermek için çok vaktiniz olmayacak.


MANA
energy potion
MANA
energy potion

Hırsız-Polis PvP'si



All Points Bulletin

HİÇBİR SUÇ CEZASIZ KALMAZ

Realtime Worlds'ü duydunuz mu? Aranızdan birkaçının duyduğuna eminim, onlar geçebilir. Diğerlerinize de ikinci bir şans vermek istiyorum. Sevgili duymayanlar, David Jones kim biliyor musunuz peki? Evet, kendisi orijinal GTA'nın yaratıcılarından biri ve evet, kendisi şu an All Points Bulletin kodlarıyla yatıp kalkıyor.

APB modern zamanda geçen nadir DVO'lardan. Kendine mekân olarak kurgusal bir metropolü seçiyor. Bu metropolde oyuncular suçlu ve polis olarak ikiye ayrılıyor ve işlenen suçlar, o seviyedeki olaylara müdahale edebilen polislerin telsizinden ihbar ediliyor. İşte bu sistem sayesinde şehrimiz birden koskocaman bir PvP arenasına dönüyor. Last.FM yardımıyla oluşturabileceğimiz şahsi soundtrack'lerimiz, zaman yatırımı yerine yetenekle ilerleyen seviye sistemi, Unreal 3 motoru ve evet, GTA'nın yapımcısı da bu denklemin birer parçası. Kafamda oluşan sahneye şöyle bir bakıyorum da... Bayanlar baylar, Guild Wars ve Warhammer Online'ı bir köşeye bırakabiliriz, yeni PvP oyunumuz geliyor.

Potansiyel: ★★★★☆

> **Yapımcı:** Realtime Worlds
> **Yayıncı:** Realtime Worlds
> **Çıkış Tarihi:** Belli değil (Bizce: 2010 başı)

Kendin Olmanın İkinci Yolu



Champions Online

ŞAMPİYONLAR ASLA ÖLMEZ

Bu oyunu biliyorsunuz, bir buçuk sene önce ön incelemesini, muhtelif zamanlarda haberini yazmıştık. Oyunun kendi özel kahramanımızı yaratmaya imkân verdiğini, bunu benzer oyunlardakine göre nasıl daha derin hale getirdiğini sizinle konuşmuştuk. Fakat yapımcı Cryptic'in tarafında birtakım gelişmeler oldu ve bir kez daha Champions Online'ı anmamız gerektiğine karar verdik.

An itibariyle Champions, gizlilik sözleşmesi imzalayarak girebildiğiniz kadar ileri safha bir kapalı beta aşamasında ve basın mensuplarının bu betaya girmesi yasak. Fakat aldığımız duyumlar oyunun şu an aşırı derecede hikâye odaklı ilerlediği, yeni oyuncuları ilk görüşte itecek kadar zor olduğu ve evet, karakter yaratımının hiçbir oyunda olmadığı kadar detaylandırıldığı yönünde. Oyun hakkında bilinen diğer şeylerse aynı duruyor. Atari'nin Cryptic'i alması üzerine başlayan PS3'e de Champions çıkabilir dedikoduları somutlaşmış değil ve oyun kontrolleri dışında şu an PC'yi hedef alacak şekilde hazırlanıyor. Oyunun bir de artık 2 Haziran adlı nur topu gibi bir çıkış tarihi var ve biz heyecanla bekliyoruz.

Potansiyel: ★★★★☆

> **Yapımcı:** Cryptic Studios
> **Yayıncı:** Atari
> **Çıkış Tarihi:** 14 Temmuz 2009
(Bizce: Tam gününde bekliyoruz)

Headshotmania









The Agency

CASUSLUĞUN KİTABI YENİDEN YAZILIYOR

Senelerdir oradan buradan Devasa Online FPS, Devasa Online TPS terimlerini duyuyoruz. Fakat asla çıkmayan *Huxley* dışında, bu şekilde yaftalanan hiçbir oyun beni devasa olduğuna ikna edemedi. Agency'ye kadar... Gariptir, The Agency'nin ilk ikna olduğum özelliği devasalığıydı, FPS ve TPS özellikleri sonradan çarptı. Fakat yanlış anlamayın, elimizde rol yapma özellikleri ağır basan bir FPS falan yok, Agency en shooter'dan daha shooter ve aynı zamanda da en devasadan daha devasa bir oyun. Ve onu bu yüzden seveceğiz.
Agency temelde bir FPS mekaniğiyle ilerleyecek. İstediğimiz takdirde üçüncü şahıs kamerasına da geçebileceğiz fakat bir kamera diğerinden daha gerekli olmayacak. Çoğu DVO'dan farklı olarak şansa dayalı bir vuruş sistemi olmayacak Agency'nin ve bir headshot tek vuruşta adam öldürebilecek. Seviye de atlayacağız ama bunun tek faydası hayatta kalma süremizi uzatmak olmayacak. Yeni görev ve bölgelere erişebilmek için de kıdem sahibi olmamız gerekecek. Sınıf sistemi de Battlefield tipine yakın olacak, üstümüze giydiklerimizi sınıfımız belirleyecek. Bunun tersi de geçerli. Yani saldırı timi olmak istiyorsanız uygun kıyafeti giymeniz yeterli olacak. Medic, psy-ops, spec-ops gibi tüm diğer sınıflar için de, tamamen kozmetik kaygılarınız için de özel kıyafetler bulacaksınız.

Arkadaşlarınızla network adı verilen loncalar kuracak ve oyunun verdiği "network savaşı" görevlerinde diğer loncalarla kapışacaksınız The Agency'de. Bu kapışmalar meydan muharebesi şeklinde olacak ama bazen de bir görevi kimin daha önce tamamladığına bakılacak. Zindanların yerine de kumarhaneler, sokaklar, gizli üsler var oyunda. 21 oynamaktan uçak-tank kullanmaya, suikast düzenlemekten devriye gezmeye kadar bilindik DVO karakterinin epey dışında işlerimiz olacak ve bana öyle geliyor ki bir casus olduğumuzu dibine kadar hissettirecek bir oyun olacak bu. Heyecanla bekliyoruz.

Potansiyel: ★★★★☆

> **Yapımcı:** SOE Seattle
> **Yayıncı:** Sony Online Entertainment
> **Çıkış Tarihi:** 2010
(Bizce: Gelecek baharı bekleyin)




Sihirli Sözcük: Ultima





Mortal Online

ULTIMA ONLINE'IN HAKLARINI BETHESDA ALSAYDI...

Bazı oyunlar adeta yoktan var olur. Adını hiç duymamışsınızdır. Öyle önce gizli bir proje olarak sızdırılan, sonra dedikodularla ismini duyuran, en sonunda da özenle yaratılmış o kulak dolgunluğunun üzerine patlayan oyunlardan değildir bu. Tüm detayları belli olduktan sonra ortaya çıkar ve anında ismini kazır beyninize. Ve bu beklenmedik misafir ya çok vasat çıkar ya da "biz bunu niye duymadık ya?" diye kafamızı duvarlara vurmamıza neden olur. Mortal Online, neyse ki ikinci kategoride. Bizi bu kadar heyecanlandıransa, DVO'ları sevmemizi sağlayan ve kendinden sonrakilerin asla yaklaşamadığı kadar özel olan *Ultima Online*'ın nihayet bir ruhani takipçi bulduğuna inanmaya başlamamız. Mortal Online'ın tüm özellikleri ilk göz ağrımızı hatırlatıyor bize ve o günden beri DVO'ların ne kadar değiştiğini görmemizi sağlıyor.

Mortal Online'ın *Ultima*'ya benzer taraflarını sayalım öncelikle: Oyunumuz level atlamaya değil, yetenek geliştirmeye dayalı. Yani burada aldığımız deneyim puanları bize yol, su, stamina ve yeni eşya olarak dönmüyor. Onun yerine, kullandığımız yeteneklerimiz gelişiyor ve sonra o yeteneklerin alt yetenekleri açılıyor, biz onları da geliştiriyoruz. Bazı alt yetenekler birtakım kombinasyonlar gerektiriyor, mesela İleri Zehir Yapımı bizden hem Zooloji hem de Zehir Yapımı istiyor. Bu yeteneklerin de ön koşulları farklı olduğu için en nihayetinde kendi sınıfınızı kendiniz yaratmış kadar oluyorsunuz. Yarattığınız yeteneklerse diğer DVO'ların aksine oyunu sizin yerinize oynamıyor, savaş tamamen gerçek zamanlı ilerliyor ve birinci kişi kamerasından tüm aksiyonu sizin yönetmeniz isteniyor. Ve eğer ölürseniz, gerçek zamanlı savaşın sonuçlarının da gerçek olduğunu görüyorsunuz. Zira aynı *Ultima* gibi bu oyun da full-loot ve gardiyanların koruduğu şehirlerin dışında kanunsuz bir bölge içeriyor. Tabii savaşın tek amacı fakir fukarayı katletmek değil. Kuşatmalar da oyunda önemli bir yer sahibi. Kuşatma silahları ve yok edilebilir binalar da oyun boyunca görmeye alışacaklarımız arasında.



Bu noktada içimizdeki heyecanı bir saniyeliğine derginin yan tarafına bırakarak düşünüyoruz Mortal Online üzerine. Evet, Mortal Online gerçekten de sansasyonel bir DVO olabilir ve bize eski günlerin ne kadar güzel olduğunu hatırlatabilir yeniden. Ya da... Ya da küçükken seyrettiğimiz Cehennem Silahı filmlerine geri döndüğümüzde ilk filmin sonundaki kavga sahnesinin saçmalığını atlatamayışımız gibi olur. Şu anda kulağa harika gelen *Ultima*sal tarzı, oyuncuyu sert şekilde cezalandıran sistemi de atlatamayabiliriz. "Sert cezalandıran sistem" benim yorumum değil, yanlış anlamayın. Bizzat yapımcılarının da söylediği üzere bu oyun hata kaldırmayacak. Ve açıkçası her ne kadar gündelik oyunlardan ve oyunculardan yaka silksek de bu kadar acımasızlığı kabullenebileceğimizden emin değilim. Mortal çıktığında bunu da göreceğiz artık.

Potansiyel: ★★★★★

> **Yapımcı:** Star Vault
> **Yayıncı:** -
> **Çıkış Tarihi:** 2009 yazı (Bizce: Birkaç ay gecikebilir)



Uzay Kâşifleri Aranıyor






Star Trek Online

IŞINLA BİZİ CRYPTIC

Sloganı "hiçbir adamın gitmediği yere gitmek" olan bir dizinin oyununu buna uygun yapmak (hayır, hiç kimsenin oynamadığı bir DVO yapmaktan bahsetmiyorum) ne kadar zor olabilir? Cryptic için hiç de değil. Star Trek Online, Star Trek'in hayranlarına ifade ettiği her şeyi birebir gerçekleştirmeye ant içmiş bir oyun olacak gibi gözüküyor şu an bize.

Oyunda Klingonlar, İnsanlar gibi ırkları seçebilecek veya dilersek -sıkı durun- kendi ırkımızı yaratabileceğiz. Hologram, robotik, iki ayaklı, üç ayaklı, ne seçersek seçelim bir sınıflandırmaya gireceğiz ve bu olası bir kaosu engelleyecek. Kendi gemimiz ve NPC'lerden oluşan mürettebatımızla başlayacağımız oyunun odak noktasıysa keşif olacak. Diğer galaksilere ayak bastıkça yeni teknolojiler ve hammaddeler keşfedip (kimsenin gitmediği yerlere gitmenin kârı) bunu ekonomik alanda kendimize avantaj sağlamak için kullanabileceğiz. Zira ekonomi oyunun önemli bir parçası olacak ve savaş, her şeyde olduğu gibi, ekonomik çıkar çatışmalarının sonucu olarak daima gidişatı etkileyecek.

Potansiyel: ★★★☆☆

> **Yapımcı:** Cryptic Studios
> **Yayıncı:** Atari
> **Çıkış Tarihi:** 2009 Sonbaharı (Bizce: 2010'a sarkar dersek kızar mısınız?)



Kendi Oyununu Yap



Renaissance

İHTİMALİ BİLE GÜZEL

Renaissance hırslı bir proje... Şöyle anlatayım, *Darkfall Online*'ın yapım aşamasına ait heyecan verici vaatlerini alın, sonra bunların üzerine *Mortal Online*'ınkileri ekleyin, yine de Renaissance'tan beklemeniz gerekenlerin toplamına ulaşamazsınız. Çünkü yapımcılarının ağzından resmen bal damlıyor ve oyun pek çok açıdan sınırsız görünüyor. Tabii şimdilik…

Her DVO hayranının en tatlı rüyası olan özelliklerle dolu Renaissance. Bir kartograf olup dünyayı keşfe çıkmak, keşfettiğiniz yerlere adınızı vermek, arkadaşlarınızla şehir kurup sonradan sınırlarınızı bir krallığa dönüştürecek kadar genişletebilmek, diğer oyuncu krallıklarıyla ittifaklar kurmak, kendi gazetenizi çıkarmak, kendi görevlerinizi yaratmak... Yani tamamen oyuncunun tercihlerini uygulayabildiği bir etkileşim ortamı veren, icatlar yaptıran, açık uçlu sınıf ve yetenek sistemleriyle donatılmış bir oyundan bahsediyoruz. Üstelik bunlar Renaissance'ın vaat ettiklerinden sadece birkaçı. Eğer başarırsa, kendi adıma bir daha hiçbir DVO'ya bakmayacağımı biliyorum ama başaramama olasılığı o kadar yüksek ki buna o kadar da umut bağlamamak şu an daha mantıklı.

Potansiyel: ★★★★☆

> **Yapımcı:** 3D Magic
> **Yayıncı:** 3D Magic
> **Çıkış Tarihi:** - (Bizce: "Bi yere" kadar deyip 2010 sonunda yayınlarlar)

Bedavaya Suç Şehri



Crimecraft

HER CRAFT'LIYI BLIZZARD SANMA

Suçlu olma fikri biz oyunculara niye çekici gelir? Merak etmeyin, Mehmet'i taklit edemeyip kendi kendime anlam aramaya falan kalkmayacağım insan zihninde ama Crimecraft'ten söz ederken bu soruyu sormadan edemiyorsunuz. Suçlu olmanın çekiciliği nereden geliyor?

Eh, bu soruya cevap bulmamızı sağlar mı bilmiyorum ama o çekiciliğin vaat ettiği şeyleri Crimecraft sayesinde topluca yaşayabileceğiz gibi gözüküyor. Crimecraft, *WoW*'dan sonra iyice alıp başını giden fantastik evren akımına tepkili DVO'lardan biri. Kendisi aynı *All Points Bulletin* ve *The Agency* gibi gerçekçi bir mekânda, Sunrise City'de geçiyor. Fakat *APB* ve *Agency*'nin aksine burada iyi adamları oyuncular değil yapay zekâ yönetiyor, onların kovaladıkları suçluları da biz. Crimecraft, RYO öğeleri *ABP*'den daha ağır basan bir TPS, fakat yine de bir TPS. Ve yine aynı *APB* ve *Agency*'ye benzer şekilde ekonomi, eşya üretme gibi DVO özellikleri içerecek. Bedava olacak oyunun şu an kapalı beta kayıtları sürüyor, beklemedeyiz.

Potansiyel: ★★★☆☆

> **Yapımcı:** Vogster Entertainment > **Yayıncı:** Online
> **Çıkış Tarihi:** Belli Değil (Bizce: 2010 baharı)

Stargate Sevmeyen Giremez

Stargate Worlds

YILDIZLAR ELİMİZDE, GEÇİTLER BELİMİZDE, BİZ GİDERİZ SAVAŞA

Bu yazıya girişmeden önce yapmam gereken bir itiraf var: Ben Stargate'lerin hiçbirini seyretmedim, ne orijinal diziyi, ne Atlantis adlı yeniden kurgusunu, ne de DVD'ye çıkmış filmlerini. Stargate evrenini, Stargate SG-1 televizyondaki nadir bilim-kurgu dizilerinden biri olmasa ne kadar umursardım onu da tam bilmiyorum. Fakat gelin görün ki bilim-kurgu dizilerinin sayısı hiç de fazla değil ve bu yüzden Stargate SG-1 had safhada değerli. Stargate Worlds de DVO piyasasındaki bilim-kurguların azlığından yararlanmayı uman bir oyun, neyse ki içinde bundan fazlası da gizli.

Stargate Worlds'ün yapımcıları bu aralar savaş sisteminin farklılıklarını anlata anlata bitiremiyor ki haklılar da. Zira her ne kadar Stargate Worlds, burada yer verdiğimiz *All Points Bulletin* gibi bazı oyunların başlattığı gerçek zamanlı savaş trendini takip etmese de bize yine de standart DVO'lardan farklı bir savaş sistemi vaat ediyor: Sıra tabanlı fakat aşırı taktik bazlı. Bunun gerçekleşmesi de savaşın tamamen uzun menzilli silahlara yıkılmasıyla mümkün oluyor (tıpkı dizideki gibi). Hiçbir muharebe düşmanınızla dip dibe olmadığınız için diğer DVO'ların "vur ve hasarı azaltsın diye giydiğin zırha güven" mantığı burada işlemiyor. Onun yerine, kullandığınız her şey size değil taktiğinize bir bonus ekliyor. Uzak menzilli savaşa uysun diye sınıflar da değiştiriliyor. Her sınıfa iyileştirme özelliği veriliyor ve bunun sonucu olarak sınıfların bilindik arketiplere girmemesi, taktiklerinizi çeşitlendiriyor. Üzerine eklenen siper alma sistemi ve yüksek olduğu iddia edilen yapay zekâ da bizi bunun olabileceği ihtimaline iyice ısındırıyor.

Stargate Worlds şu an iyi görünen ama özel çıkmasını beklemediğimiz bir oyun. Şaşırtıcı ve beyin sarsıcı değil. Tabii bilim-kurgu hayranıysanız eldeki diğer oyunlara ferahlatıcı bir alternatif olacağı muhakkak fakat eğer değilseniz, hatta diziyi sevmeyi bile başaramadıysanız, Worlds sizin dünyanızı sarsan o DVO olmayacak.

Potansiyel: ★★☆☆☆







> **Yapımcı:** Cheyenne Mountain Entertainment > **Yayıncı:** FireSky
> **Çıkış Tarihi:** 2009 sonu (Bizce: Zamanında çıkar)

Güvenle Üretin ve Tüketin



Blade & Soul

KILIÇ, RUH VE NCSOFT GAZI

Aksiyona dayalı DVO'lardan söz ediyorum ya burada sayfalardır; aslında hepsi aynı tür aksiyonu baz alıyor. Oysa biliyorum ki aranızda Kore menşeli DVO'ları veya *Tekken* serisinden fırlamış dövüş sahnelerini sevenler de var ve onlar merak ediyor kendilerine uygun bir DVO geliyor mu diye. Merak etmeyin, zira NCSoft tam da sizi düşünerek Blade & Soul'u geliştiriyor an itibariyle.

Şimdilik oyun hakkında çok fazla şey bilmiyoruz fakat ulaşabildiğimiz kırıntılar bile heyecanlandırmaya yetiyor. Gördüğümüz kadarıyla Blade & Soul'un bir kombo sistemi olacak. Lag cenneti ülkemizde bunu ne kadar kullanabileceğiz bilmiyorum fakat olabilirse çok eğleneceğimizden eminim. Zıpladıktan sonra havada depar atmak (jump&dash) ve bunu savaşta kullanmak gibi özellikler iştah kabartıcı. Yapımcılar aynı zamanda craft sistemine de vurgu yapıyor, özellikle de şarap ve çanak çömlek gibi örneklerin verilmesi kullanıcı bazlı bir ekonomiye işaret olabilir (veya oyuncu evlerine). Her halükarda, eğer bu duyduklarınız ilginç geliyorsa Blade & Soul'un bitmiş halini merakla beklemek için gerçekten çok sebebiniz var.

Potansiyel: ★★★☆☆

> **Yapımcı:** NCsoft
> **Yayıncı:** NCsoft
> **Çıkış Tarihi:** Belli Değil (Bizce: 2010 sonu)

Hem Sözelcilere Hem Sayısalcılara



Earthrise

YÜKSELEN İKİ DÜNYA

DVO'larda mütemadiyen iki kulvar arasında bir denge aranır yapımcılar tarafından; sosyal sistem ve savaş sistemidir bu iki kulvarı yaratan mekanikler. *Second Life*, *A Tale In The Desert* gibi bazıları tamamen sosyaldir, daha çok online FPS'leri andıran bazılarındaysa sosyalleşme seçeneği sıfıra yakındır. Masthead'in umut vaat eden oyunu Earthrise bu iki ucu birleştirmeyi ya da dengelemeyi değil, garip bir şekilde tamamen ayırmayı planlıyor. Üstelik böylece ikisine de gereken önemi vermiş oluyor.

Şöyle ki; Earthrise'ın online ve offline olmak üzere iki oyun tipi olacak. Online oyunda aynı standart DVO'lar gibi (fakat söylenene göre daha rafine bir şekilde) ilerleyeceğiz, yani craft yapacağız, eşya toplayacağız ve düşman gördük mü saldıracağız. Offline oyun modu ise tamamen farklı olacak. Yapımcılar bu mod için "yaşam simülasyonu" diyor. Sosyal statümüzü belirlediğimiz ve güçlendirmeye çalıştığımız offline'da bilim dersleri almak, iş bulup para kazanmak, yetenek geliştirmek gibi hafif *Tale*'imsi bir yaşamımız olacak.

Potansiyel: ★★★☆☆

> **Yapımcı:** Masthead Studios
> **Yayıncı:** -
> **Çıkış Tarihi:** 2009 yazı (Bizce: 2010 başı)

Fiber Aile Bağları



Alganon

BİR AİLE ÖLDÜRMEZSE, BİR AİLE QUEST'İ ÖLDÜRÜR

Bazen aklınıza bir fikir gelir oyuncu olarak, "yahu bunu yapsalar ne şahane olur ya" dersiniz iç çekerek. Belki söylemeden önce biraz daha mizansen yapmam gerekiyor fakat içimde tutamayacağım, Alganon'un ana mekanizmalarından biriyle tam olarak böyle bir ilişkim var; aile sistemiyle.

Alganon'da oyuna girdiğiniz andan itibaren bir ailenin parçası olacaksınız. Irklar arasında aileler rastgele belirlenecek ve bir ücret karşılığı ailenizi değiştirebileceksiniz. Ailenin tüm üyelerini oyuncular oluşturacak ve her aile bir arka plan tarihçesine sahip olacak. Ailenizle ilgili görevler alacaksınız ve bunları aile üyelerinizle birlikte tamamlamanız gerekecek. Tabii bunun için de yeteneklerinizi geliştirmiş olmanız şartı aranacak. Yetenek gelişim sistemi biraz *Football Manager Live*'daki gibi ilerliyor. Seçtiğiniz yetenekleri geliştirmek, online da olsanız offline da olsanız belirli bir süre istiyor ve bu süreyi gerçek zamanlı bir şekilde tükettikten sonra size yeteneğiniz hediye ediliyor. İlginç, beklemedeyiz.

Potansiyel: ★★☆☆☆

> **Yapımcı:** Quest Online
> **Yayıncı:** Quest Online
> **Çıkış Tarihi:** 2009 yazı (Bizce: Zamanında çıkar)

Hayatta Kalmak Azim İster



Fallen Earth

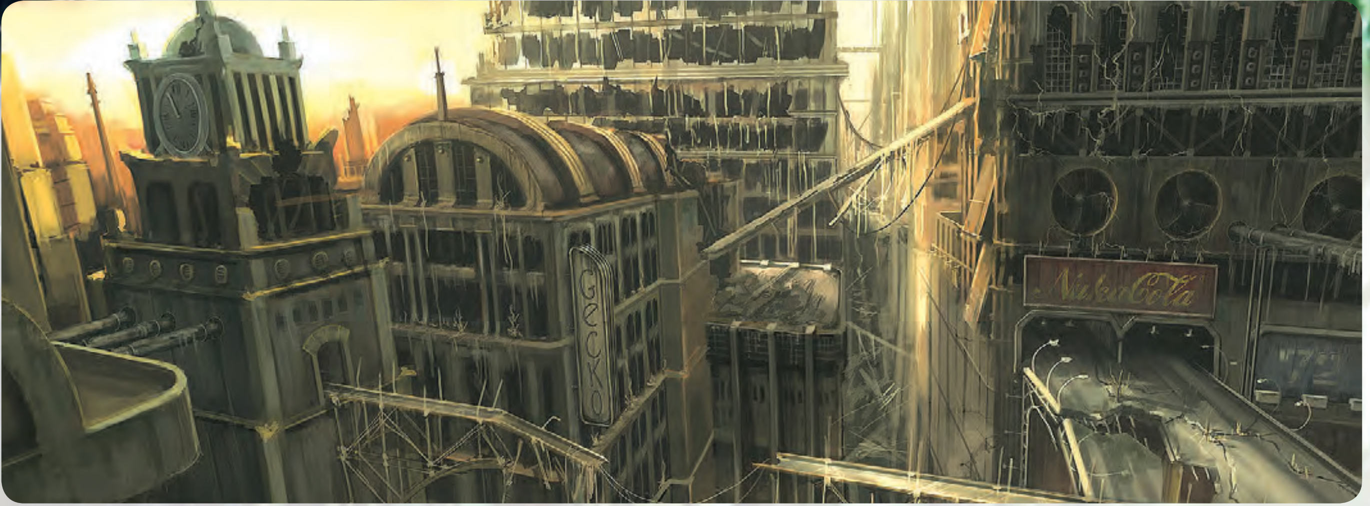
KIYAMETTEN SONRA HEP KÖTÜ ŞEYLER OLMAZ

Kıyamet sonrası dünyalara bayılıyorum. *Fallout*'tan beri "post-apocaliptic" lafı geçtiği an bir hoş oluyor içim. Burnuma politik alt metin kokuları, gözümün önüne harap olmuş şehir manzaraları geliyor. Eğer atmosfere aktif bir katkıda bulunmuyorsa ne oyunuşı, ne de başka bir şeyi umursuyorum söz konusu evren kıyamet sonrasını anlatıyorsa. Fallen Earth de böyle yaklaştığım bir oyundu ve neyse ki henüz hayal kırıklığına uğramadım.

Fallen Earth'ün vurucu yanı atmosfer olacak gibi gözüküyor, oyundaki her şey atmosferi beslesin diye yaratılmış gibi. Karakter yaratımından sonra atıldığımız dünyanın kuralları bizi gerçekten etkileyecek Fallen Earth'te. Janjanlı zırhlar, kocaman silahlar bulamayacağız, zaman zaman bir beyzbol sopasına talim etmemiz gerekebilecek. Ayrıca hayatta kalmak için doğru insanlara itaat etmek ve yeteneklerinizi değiştirmeye razı olmak zorunda kalacaksınız ki bu da karmaşık bir fraksiyon ve açık uçlu bir yetenek sistemi demek. Her şey doğru olursa ilk ciddi kıyamet sonrası DVO'muz geliyor gibi.

Potansiyel: ★★★☆☆

> **Yapımcı:** Icarus Studios LLC
> **Yayıncı:** Fallen Earth LLC
> **Çıkış Tarihi:** 2009 Baharı (Bizce: Şimdiden geç kaldı, seneye artık)



İsmi kendisinden büyük DVO'lar

Çoğu DVO, bizzat ortaya çıkana kadar duymadığınız türden oyunlar kategorisine girer. Sonra hevesli bir editör, şans eseri denk gelmiş bir arkadaş, gördüğünüz bir link sayesinde öncesini hiç görmediğiniz bir yapım sizi şoke eder. Bayılır veya nefret edersiniz.

Fakat bazı DVO'ların sadece isimleri yeterlidir, onların dedikodularını senelerdir duyuyorsunuzdur ve bu resmileştiğinde kimse şaşırmış numarası yapmaz. *The Old Republic* bu tür oyunlardan biriydi. Fakat o gittikten sonra da "sadece ismi olan DVO'lar" kulübünün mevcudu hiç düşmedi.

Öncelikle hepinizin merak ettiği şeye bakalım isterseniz: Blizzard'ın yeni nesil DVO'su. Bunun ne olacağı aylardır tartışılıyor aslında ve dedikodu kazanında kaynayan birkaç isim var. Ama biz olmayacağından emin olduğumuz şeyden başlayalım, bu yeni oyun *WoW 2* olmayacak. Blizzard bunu yeterince açık bir şekilde ifade etti.

Oyunun evrenine girelim o halde... Kendisine yöneltilen "tarihi mi, kıyamet sonrası mı yoksa bilim-kurgu mu olacak?" sorusuna "hepsi birden!" diye cevap veren Jeff Kaplan'ın beyanatından yola çıkarsak Blizzard'ın elindeki tek bilim-kurgu fikri mülküne doğru ilerleyebiliriz; *Starcraft*. Oyun *Starcraft* evreninin geçmişindeki büyük bir felaketin hemen sonrasında geçebilir, bu hem DVO'nun *Starcraft* devam oyunlarını istemeden sabote etmesini engelleyecek hem de oyunculara evrenin nasıl oluştuğu konusunda ipuçları verebilecek bir formül. Fakat bu en nihayetinde sadece bir spekülasyon. Karşımızdaki yepyeni bir fikri mülk de olabilir. Tek bildiğimiz, oyunun konsollara da çıkacağı fakat hangilerine ve hatta bu nesildekilere mi, onu bile bilmiyoruz.

Benzer bir bilgisizlik Göker'le birlikle gözümüz yollarda beklediğimiz *World of Darkness Online* için de geçerli. Fakat en azından *WoD Online* hakkında elimizde bir tarih var: 2010. Dünya yok olmadan 2 sene önce çıkacağını CCP'nin basın beyanatından öğrendiğimiz *WoD*'u iki sene oynayabileceğimiz için mutluyuz. Göker, kıyamete nasıl girersen öyle geçermiş diyorlar, *WoD* oynayarak girsek mi?

Kıyamet dediğimde gözleri büyüyen arkadaşlar, sıradaki DVO'muz sizin için geliyor; *Project V13*. Halen resmi bir *Fallout* DVO'su olup olmadığı bilinmeyen oyun hakkında bildiğimiz başka şeyler var neyse ki. Şöyle ki; orijinal oyun üzerinde çalışmış Chris Taylor ve Jason Anderson'ın Interplay'de bir oyun üzerine 2007 Kasım'ından beri çalıştıkları söyleniyordu, bu oyunun şimdi *Project V13* olduğunu biliyoruz. Jason Anderson'ın Interplay'den ayrılıp InXile'a (Brian Fargo'nun şirketi) katıldığını da biliyoruz. Bu yer değişikliğinin sebebi bilinmese de oyunu iyi etkilemeyeceğini söylemek mümkün.

Neyse ki iyi haberlerimiz de var. Bu sayfalarda tanıttığımız bir diğer felaket sonrası senaryolu oyun *Earthrise*'ın yapımcısı Masthead'in *Project V13* için Interplay'le güç birliği yaptığı haberini aldık oyun dünyası olarak. Karışıklık olmasın, oyunun geliştirilmesinden hâlâ sadece Interplay sorumlu fakat Masthead teknik her konuda (motor ve animasyon gibi) Interplay'e yardımcı olacak. Bu haber sevindirici olduğu kadar Interplay'in dışarıdan yardım alacak kadar DVO endüstrisinden bihaber olduğunu göstermesi yüzünden rahatsız da edici. Ve tabii ki ilginç bir detay olarak şu da var, Interplay'in kontrat gereği 30 milyon dolarlık bir bütçeyle Nisan 2009'a kadar projeye başlaması gerekiyordu *Fallout* DVO haklarını Bethesda'ya kaptırmamak için. Bu satırları yazarken Bethesda'nın bu hakları aldığına dair bir bilgi yoktu fakat siz okuduğunuzda çoktan *Project V13* yeni neslin *Van Buren*'ine dönüşmüş olabilir.

Tabii Bethesda dediğimizde aklımıza ilk gelen seriden de söz etmemiz gerek: *Elder Scrolls Online* konusunda hâlâ resmi bir bilgi yok. Fakat şunları biliyoruz: Birincisi, ZeniMax (Bethesda'nın ebeveyn şirketi) DVO'lar üzerine uzmanlaşsın diye yeni bir alt firma kurdu ve buna (ZeniMax Online)



gelecek projeler için 300 milyon dolar aktardı. İki, aynı ZeniMax elderscrollsonline.com adresini satın aldı ve her ne kadar "ilerisi için sorun olmasın diye" dedilerse de asla projeyi yalanlamadılar. Üçüncüsü ve en önemlisi de, ZeniMax Online *The Old Republic*'in da motoru olan HeroEngine'i lisansladı, yani kesinlikle bir şeyler geliştiriliyor. Artık bir *Elder Scrolls Online* mı beklemeliyiz, yoksa yeni bir fikri mülk mü bilinmez fakat Bethesda'yla alakalı olması kuvvetle muhtemel.

Bir diğer kocaman isimli DVO ise kocaman isimli bir adamdan geliyor. Tom Clancy. Ubisoft, geçtiğimiz sene bu dönemlerde Tom Clancy evreninin geçmişini, bugününü ve geleceğini lisansladığını açıklamış ve dahası Clancy evreninde geçen bir DVO üzerine çalıştıklarını da söyleyip mekândan hızla uzaklaşmıştı. Arkalarından toplayabildiğimiz bilgilere bakılırsa oyun *EndWar*'la ve 3. Dünya Savaşı'yla alakalı olacak, gerçek zamanlı bir savaş sistemi kullanacak.

Bildiğimiz son iki "isimli DVO" ise Joss Whedon'un en sevilen iki ürününden ilham alan oyunlar, *Buffy* ve *Firefly*. Gerçekçi bilim-kurgu dizisi *Firefly*'ın ne kadar müthiş bir DVO olacağını düşünen bizler resmi duyuru Multiverse adlı bir şirketten gelince deliler gibi sevinmiştik fakat son gelen haberler biraz üzücü. Zira Multiverse, söylenene göre *Buffy* DVO'su üzerine çalıştığı için *Firefly*'ı ertelemiş. *Firefly*'ı geç göreceğimize üzüldük ama yine de size *Buffy*'den söz edebiliriz. Multiverse'e göre *Buffy* DVO'su ilk önce iki boyutlu versiyonuyla piyasaya çıkacak. Bu, asıl oyuna bir ısınma vazifesi görecek ve asıl 3D oyunu sonradan göreceğiz. Mantığını anlamadık fakat inanın adamın söylediği buydu.

Biliyoruz ki ismi cisminden şimdilik daha büyük olan bu DVO'lar resmen duyurulduğunda veya piyasaya çıktığında hiçbirimiz "aa bu ne?" demeyeceğiz. Tabii ki sorun bunu dedirtmek veya dedirtmemek değil. Yeter ki "aa bu ne rezil şey be!" demeyelim.







The Secret World

ÖĞRENMEK İSTEYECEĞİNİZ GİZLERDEN BİRİ

Age of Conan çıktığında çoğumuz etkilenmiştik. Müthiş grafikleri, sağlam oynanışı ve harika bir hikâyesi vardı ilk bakışta. Sonra oynamaya devam ettik ve hâlâ etkileyiciydi. Eh biz de aradığımızı bulduk nihayet diye düşünerek biraz dah... İşte oralarda bir yerde oyun yeni içerik sunmamaya başladı. Kilitlenmiş, sıkılmış ve daha önemlisi oyunun *WoW*-katili olabilme potansiyelinin eriyişini seyretmek zorunda kalmıştık. *Age of Conan* şimdi hâlâ iyi bir oyun olsa da o potansiyelle çoktan vedalaşmış, yenilgiyi kabullenmiş durumda. Fakat görünen o ki yapımcısı Funcom'ın henüz vazgeçmeye niyeti yok ve yeni DVO'su The Secret World'ü azimle hazırlamaya devam ediyor.

TSW, sırtını dayadığı evren yüzünden ilginç sayılabilecek bir oyun. Zira oyun modern zamanlarda geçecek, yani New York, Londra gibi modern şehirlerde savaşabileceğiz fakat oyun aynı zamanda karanlık fantezi diye de adlandırılan vampir, şeytan ve zombi mitleriyle de haşır neşir olacak. Yani *The Agency*, *APB* gibi örneklerin aksine TSW fantastik bir oyun, sadece gerçekçi bir dünyada geçiyor. Tabii ki tek vasfı orijinal arka hikâyesi ve dünyası olmayacak Secret World'ün. Oyunda aynı zamanda level'sız, *Oblivion* ve *Mortal Online*vari yetenek bazlı bir gelişim sistemi olacak ve hikâye çok önemli bir yere sahip olacak. Mesela hikâyeyi takip ederken zamanda yolculuk yapabileceğiz ve tüm hikâye siz end-game'e geldiğinizde -ek paketlere de yer bırakacak şekilde- toparlanmış olacak. Funcom anlatacağı hikâyenin arka planından da bir hayli ümitli. Oyunun 100 milyon yıllık kadim mitolojileri popüler şehir efsaneleriyle harmanlayacak bir iç kültürü olacağını iddia ediyorlar. Üstelik bu güzel öyküyü, oyunu oynamayı beceremeyerek mahveden grup arkadaşlarıyla paylaşmak zorunda da olmayacağız. Dilersek oyunun bize hikâyeyi tek-kişilik oyunmuş gibi sunduğu şansları değerlendirme şansımız olacak.

Age of Conan hırslı bir projeydi, The Secret World de öyle olacak gibi gözüküyor. Orijinal bir dünya arayanlar olarak sanırım ihya olacağız.

Potansiyel: ★★★★☆

> **Yapımcı:** Funcom
> **Yayıncı:** Funcom
> **Çıkış Tarihi:** Belli değil (Bizce: İyimseriz, 2011.)

Küçülüp de cebimize girenler:

PORTATİF DVO'LAR

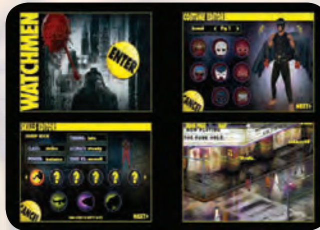
DVO'ların neden bağımlılık yaptığını anlamak ve anlatmak zordur aslında. Biri daha iyi olma kaygısı der, başkası keşif merakı... Açıklamalar ne olursa olsun kesin olan, ayarını kaçırırsanız bu meretler cidden bağımlılık yaptığı. Çoğu zaman işe veya okula gitmek, dışarı çıkmak bizi oyunların başından ayıran tek şeydir. Fakat sağ olsun, DVO endüstrisi buna da bir çare bulmuş gözüküyor. Evet, taşınabilir DVO'lar.

Bunlardan ilki olan *Watchmen: Justice is Coming* halihazırda Amerika'da oynanıyor. Bizde henüz yaygın değil ama Amerika'nın şu anki takıntısı diyebileceğimiz 3G ağını kullanan oyunumuz, isminden tahmin edebileceğiniz üzere Watchmen evreninde geçiyor. Kendinize bir karakter yaratıyor ve diğer insanlarla düşmanlara saldırıyorsunuz. Derinlik bu kadar maalesef. Duyumlarımız oyunun "bozuk" olduğu yönünde fakat elimize geçmeden bilmemiz de mümkün değil.

Söz edeceğimiz diğer oyun DS semalarından. Dreamcast'in kült DVO'su *Phantasy Star*, *Phantasy Star Zero* adıyla Nintendo'nun el konsoluna yerleşmeye hazırlanıyor. *Zero* önceki online *Phantasy Star* kadar "devasa" olmayacak, hatta belli açılardan *Neverwinter Nights*'ın daha devasa olduğu bir multi'si olduğu bile savunulabilinir. Yine de istediğiniz an girebileceğiniz ve karakterinizin kaydedileceği online bir dünyanın varlığı yeterli.

Peki DS'ten daha güçlü bir el konsolu olan PSP armut mu toplayacak? Şu an biraz öyle fakat SOE'nin PSP'ye bir DVO geliştirdiği dedikodusu kulisleri şenlendiriyor şu sıra. SOE başkanı John Smedley'nin yaptığı açıklamalar, oyunun başlı başına bir DVO olmak yerine *Free Realms* ve *DC Universe* gibi PS3 DVO'larına bir övgü olabileceği yönünde fakat bu bile heyecanlanmak için yeterli bir sebep.

Anlayacağınız bundan gayrı DVO'lar otobüste ve işte de peşimizi bırakmayacak ama ne gam, bırakmalarını istememiştik ki.













Alternatif DVO'lar

ÇÜNKÜ ANA AKIM DİYE BİR ŞEY VAR

Şu dosya konusu boyunca size gelmesi beklenen DVO'ları anlattım durdum ve hepsi de "ilk bizde" tadında yenilikler vaat eden oyunlardı. Yeni bir savaş sistemi, yeni bir yetenek sistemi, yeni bir ekonomi sistemi, yok efendim yeni bir parende sistemi falan derken hepsi belli normlar içerisinde "yeni" idiler sadece. Az sonra bahsedeceğim oyunlarsa bu normlarla uzaktan yakından alakası olmayan DVO'lar. Bir yetenek sistemi yok bazılarının mesela, bazılarında paranın sözü geçmiyor. Fakat hepsinin ortak bir yanı var: Sürünün dışında duruyorlar.

İlk iki oyunumuz ortak bir kategoriden aslında (deyip paradoksumu da koyarım). İkisi de spor kategorisinde ama ilk oyun *Empire of Sports*, sporun çok sayıda dalına yer vererek farklılaşıyor diğerinden. *Empire of Sports*'ta tenis, futbol, basketbol, kayak, kızak ve koşu gibi sporları yapabilen bir sporcuyu kontrol ediyorsunuz. Yarışmalara katıldıkça o daldaki yeteneğiniz gelişiyor fakat hangi sporu yaparsanız yapın hep kendi seviyenizdekilerle oynayacağınız için bir sporda uzmanlaşmanız diğerinin sizden esirgenmesi anlamına gelmiyor. Oyunda ilerledikçe yeni kıyafetler ve benzer ekstraları açabiliyoruz.

Diğer spor oyunumuz da *Football SuperStars*. İsmi gayet kendi kendini açıklıyor aslında, Bir futbolcu yarattığımız, lonca yerine takımlara, instance yerine de maçlara çıktığımız bir oyun bu. Maç dışı her şey *Empire of Sports* gibi işliyor. Yani antrenmanlar yapıyor, sosyalleşiyor ve kazandığımız parayla Puma gibi lisanslı giysiler alıp biraz daha sosyalleşiyoruz. Oyunun kontrolleri, betada oynadığım kadarıyla çok başarılı ve grafikler inanılmaz güzel gözüküyor.

Son DVO'muz biraz farklı... Evet, "farklı olanlar" sınıfının da farklı olanı Blue Mars. Bildiklerimiz üzerinden kıyas yaparsak biraz *Second Life*'ı andırıyor. Yani sanal bir dünyada, savaş veya düşman kaygısı olmadan, gerçek dünyanın gündelik meselelerini ele alan bir DVO olan *Blue Mars*'ın *Second Life*'tan tek farkı, yerleşime açılmış bir Mars'ta geçecek olması. *Second Life*'tan çok daha iyi gözükecek olmasının yanında çok da kendi haline bırakılma istemeyen oyuncuları da destekleyecek olan *Blue Mars*, ne yapacağınızı bilmediğiniz anlarda kullanabileceğiniz öneriler sunacak. Hem bu yanı, hem de genel olarak geçtiği zaman ve mekân *Blue Mars*'ı gerçekten çok ilgi çekici yapıyor.

Bir FPS'nin diğerine benzemesi o kadar da önemli değil belki ama aktif olarak parçası olacağınız dünyalar sunan DVO'lar söz konusu olduğunda o dünyaların farklı olmasını istiyorsunuz doğal olarak. O yüzden farklı DVO'ları seviyorum. Bana tenis oynattırsınlar, maçta ter attırsınlar, çift sürdürtsünler veya Mars'ı gezdirsinler... Hep gelsinler yahu.

Simülasyonun da Devasası Olur

JUMPGATE EVOLUTION







Jumpgate Evolution

BİLİM TEKNİK'TE ASLA İNCELENMEYECEK OYUN

Bunu bu dosyada kaç kez dedim bilmiyorum, saymadım fakat artık "piyasada buna yönelik bir istek mi sezdiniz arkadaşım?" diye seslenmek istiyorum DVO yapımcılarına. Zira az sonra anlatacağım Jumpgate Evolution, aynı bu sayfalardaki birçok oyun gibi gerçek zamanlı ve yeteneksiz/istatistiksiz bir savaş sistemi vaat ediyor. Neyse ki vaatleri bununla sınırlı değil.

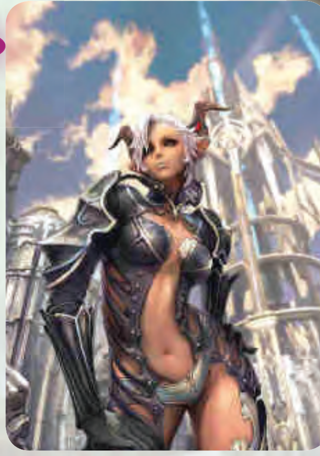
Jumpgate tamamen uzayda geçen ve DVO kadar simülasyona da kayan bir oyun. Özellikle gerçek zamanlı savaş sisteminin yardımıyla altı çizilen bir nokta bu. Yapımcılar simülasyon tarafına o kadar girmiş ki oyundaki it dalaşları son derece önemli hale gelmiş. Hatta öyle ki oyun joystick desteğiyle piyasaya sürülecek. Jumpgate Evolution'ın diğer hassas yanıysa ekonomi. Ekonomiye ait işleriniz, görevlerinizin içerisine yedirileceği için uzayda hayatta kalmanın önemi maddi yönden iki kat artmış olacak. Ve tabii ki oyunda PvP ve RvR de olacak, instanced PvP ödüller verecekken RvR büyük ölçekli savaşlar sunacak.

Potansiyel: ★★★



> **Yapımcı:** NetDevil
> **Yayıncı:** Codemasters > **Çıkış Tarihi:** Haziran 2009 (Bizce: İnanıyoruz size)







Tera

HEYECANLI YAPIMCILAR VE HEYECANLI OYUNLARI

Çok iddialı sözler, gerçekten hırslı bir DVO geliştiricisi ve bozuk bir İngilizce... TERA'nın yapımcısının web sitesine baktığımda gördüğüm buydu. Yapımcı Bluehole, kendi deyimleriyle "endüstrinin en iyileri" tarafından yapılmış bir oyun sunuyor bizlere. O oyun da haliyle TERA. Söylenen TERA'nın DVO endüstrisini değiştireceği, sallayacağı ve yeniden tanımlayacağı yönünde. Peki gerçek bu mu?

TERA sağlam grafikli ve mükemmel animasyonlu bir oyun olacak, ondan eminiz fakat yapımcılara göre asıl cevher savaş sisteminde yatıyor. Artık norm sayılabilecek kadar çok sayıda yeni DVO'ya girecek olan aksiyon bazlı, yani gerçek zamanlı sistem TERA'da da olacak. Bunun üstüne bir de TPS tarzı hedef alma katı çıkılarak daha aktif ve gerçekçi savaşlar yaratılacak. Gücünüzü belirleyenler arasına vücut tipinizin de eklenmesi, iyileştiricilerin savaş pozisyonlarının da bir etken haline gelmesi filan da teras niyetine güzelleştirecek oyunu. Bakalım.

Potansiyel: ★★☆☆☆

> **Yapımcı:** Bluehole Studio
> **Yayıncı:** Hangame
> **Çıkış Tarihi:** 2009 yazı
(Bizce: Çıkar bu vaktinde)

DVO Yan Sanayii

DVO endüstrisinin hızla büyüdüğünü görmemek için kör (ve hatta sağır) olmak gerek. Tabii ki her büyüyen endüstri gibi o da başka iş dallarının iştahını kabartıyor. Bu durum ilk olarak *EverQuest*'in yan oyunlarının PS2'ye çıkmasıyla başladı. Konsolcular bu leziz pastadan bir parça istiyordu haliyle ve de almıştı. Ondan sonra *EQ2* kart oyunu, *WoW* çizgi romanı, *City of Heroes* kitabı falan derken birden her medyada DVO yan ürünleri görmeye başladık. Bu yapımcılar için kazançlı bir şeydi ve yapımcılar için kazançlı olan her şey gibi devamı geldi.



Tabii ki öncelikli örnek hepimizin duyduğu *WoW* filmi. Her ne kadar film uyarlaması *WarCraft* evreninin bir uyarlaması olarak kendini pazarlasa da asıl odağı *WoW* olacak. DVO'daki zaman diliminin bir sene öncesinde geçecek olan film Alliance perspektifinden anlatılacak ve bir "quest" filmi olmaktan ziyade bir "savaş" filmi olacak. Filmin henüz yönetmeni bile belli değil ama bütçenin 100 milyon dolar olduğunu biliyoruz. Bir diğer film uyarlaması da *City of Heroes*'un haklarını satın alan *Transformers* yapımcısı Tom DeSanto'dan gelecek. Bu film hakkında, konusunun ilk Rikti Savaşı olması dışında hiçbir bilgi yok.

Tabii başka yan ürünler de var. *MapleStory* bir aksiyon-RYO'yla DS'e çıkartma yapacak mesela. Öte yandan NCSoft Sony'yle çoktan anlaştı ve kulisler PS3'e online veya offline bir *Guild Wars* geleceği dedikodularıyla yankılanır oldu. Beklemedeyiz.

Yamalar, Eklentiler, Sonralar...

Bu sayfalarda size dilim döndüğünce, kelimelerim yettiğince gelecek DVO'ları anlatmaya çalışıyorum. Bunun amacı da şu an piyasadaki DVO'lardan hoşnut olmayan arkadaşlara durumun büsbütün vahim olmadığını göstermek. Fakat aranızda oynadığı DVO'yu sevenler de var, hatta onlar çoğunlukta. Peki oyununu bırakmayı düşünmeyen bu kalabalığı nasıl tatmin etmeli? Devasa dünyanızın geleceğine bakalım hadi.



Ek paketlerden ve yamalardan bahsediyorum. Öncelikle kesin olanlardan başlayalım: Halihazırda bir live ek paket almış olan *Warhammer Online*'a yeni bir yama geliyor. 1.3 yamasının Tome of Knowledge'a yeni özellikler ekleyeceği, grafiklerde iyileştirme yapacağı ve arayüze "oyuncuları çok sevindirecek" bir değişiklik getireceği açıklandı. Çıkış tarihininse 2009 yazı olabileceği söyleniyor.



Bir diğer haber, daha çıkmadan "WoW katili" olarak yaftalanan *Age of Conan*'dan. Leipzig'de açıklanan yeni ek paket hakkında bilgilerimiz artmaya başladı. Oyunun Conan evreninde Çin'in izdüşümü olan Khitai'de geçeceği söyleniyor. Yeni ırk ve sınıf olanakları sağlaması dışında Khitai'in seçilme sebebinin 2009'da Asya pazarına girmeyi düşünen Funcom için bir pazarlama taktiği olduğu da konuşulanlar arasında.



Kesin olmayan diğer haberlerin ilkiyse *LotRO*'nun ikinci ek paketiyle başlıyor. An itibariyle ridersofrohan.com adresine girmeyi *LotRO* ana sayfasına yönlendiriliyorsunuz. Doğru tahmin ettiniz, biz bu bilgiden yola çıkıp -çok zekice bir analizle- bir sonraki ek paketin Rohan'ı konu alacağına ve *Riders of Rohan* isminde olacağına kanaat getirdik. Diğer bir söylentimiz de *WoW*'un üçüncü ek paketi hakkında. Argent Down'ın Shattrath'taki mekânında bir harita var ve bu bir Azeroth haritası gibi duruyor. Kuzeyde Northrend, doğuda Azeroth, batıda Kalimdor... Güneydeki? Güneydekinin yeni ek paket olacağı konusunda gizli bir inanç yayılmış durumda. Onun dışında Emerald Dream ve Maelstrom da yapımcılar tarafından "görmek istediğimiz şeyler" listesindeydi zaten. Bakalım gelecek ne gösterecek.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SÜPER FIRSAT!

KASIM 2007

ARALIK 2007

OCAK 2008 TÜKENDİ

ŞUBAT 2008

MART 2008



NİSAN 2008

MAYIS 2008 — TÜKENDİ
GRAND THEFT AUTO 4
> İNCELEME: Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Co[illegible] of Two
> DOSYA: [illegible] anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> TAM ÇÖZÜM: Assassin's Creed süikast rehberi **> DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> DVD'DE: Trackmania Nations Forever

HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> İNCELEME: Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> DOSYA: Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> TAM ÇÖZÜM: GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> DONANIM: Üç çekirdekli işlemciler
> DVD'DE: Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008 — TÜKENDİ
DIABLO 3
> İNCELEME: Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Dri[illegible]
> DOSYA: [illegible] days Raporu, Call of Duty 5
> TAM ÇÖZÜM: Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> DONANIM: ATI 4800 Ekran Kartı
> MGS4 ve Prince of Persia Posteri

AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> İNCELEME: Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> DOSYA: Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> TAM ÇÖZÜM: MGS 4, Dracula Origin
> DONANIM: OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> DVD'DE: E3 Özel Bölümü

EYLÜL 2008
SOUL CALIBUR 4
> İNCELEME: Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed **> DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> OYUNBOZAN ÖZEL: 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> DONANIM: Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi **> DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008
SPORE
> İNCELEME: Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> ÖN İNCELEME: Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> DOSYA: PlayStation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> DVD'DE: Red Alert (Full Oyun)

KASIM 2008
FAR CRY 2
> TAM SÜRÜM OYUN: Splinter Cell Pandora Tomorrow
> İNCELEME: Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> DOSYA: Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> DONANIM: Vista Optimizasyon Rehberi

ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> İNCELEME: Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> DOSYA: Devasa Online Oyunlarda Hack
> TAM ÇÖZÜM: Fallout 3
> DONANIM: Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> İNCELEME: Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> DOSYA: Krizde Oyuncu Olmak
> REHBER: GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi

ŞUBAT 2009
STREET FIGHTER IV
> TAM SÜRÜM OYUN: Psychonauts
> İNCELEME: Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009
> DOSYA: 2008'in En İyileri
> DONANIM: 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi

MART 2009
RESIDENT EVIL 5
> İNCELEME: Dawn of War 2, Empire Total War, FEAR 2, Burnout Paradise, GTA 4 Lost and Damned, Loco Roco 2, Fallout 3 Anchorage, Little Big Planet: MGS Pack, Naruto Broken Bond
> DOSYA: Gizli Dosyalar, Electronic Gaming Monthly, Online oyunlar rehberi
> DONANIM: 21 Ekran kartı testte



NİSAN 2009
GOD OF WAR 3
> HEDİYE: Dev God of War 3 ve Starcraft 2 posterleri
> İNCELEME: Silent Hill Homecoming, Red Alert 3 Uprising, Cryostasis, Tom Clancy's HAWX, Men of War, Halo Wars, Madworld
> DOSYA: Türk Oyun Sektörü Patlamaya Hazırlanıyor, Kendi Arcade Kolunuzu Yapın!

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

incele me



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, oldukça iyi bir oyun PC'ci birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekileri gördüğünüzde kıskanabilirsiniz. Çünkü Kronos PS3'ün üstünde performans sağlıyor.

PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Battleforge	1600 x 1200 (AA)	89
Braid	1600 x 1200	60
Company of Heroes: Tales of Valor	1600 x 1200 (AA, AF)	77
Death Track Resurrection	1600 x 1200 (AA)	58
Demigod	1600 x 1200 (AA, AF)	81
Elven Legacy	1600 x 1200 (AA)	110
Gobliiins 4	1024 x 768	122
Godfather 2	1600 x 1200 (AA)	57
Larry: Box Office Bust	1600 x 1200	71
Last Remnant	1600 x 1200	76
Puzzle Quest Galactrix	1280 x 1024	140
The Path	1600 x 1200	36
Wanted	1600 x 1200	74

BATTLE FORGE

"ANLAMADIM? OYUNU ALDIK, BİR DE BİRMLERE Mİ PARA VERECEĞİZ?"

bu ayın gezilesi oyunları

The Godfather II®

GÖRÜNMEZ ELİN KARANLIK ELLE İLİŞKİSİNE TAKTİKSEL BİR BAKIŞ -OLGAY ERTEZ

Godfather II'yi oynadığım süre boyunca ve yazıya başladığımda aklımda dolanıp duran bir konu vardı: Devletin bireylerle, bireylerin ve devletin suçla, suç için kurulmuş örgütlerle ilişkisi. Peki ama buraya nereden gelmiştim? Neden ilk dikkatimi çeken şey oyunun grafikleri, pırıl pırıl arabaları, 1960'ların sevimli atmosferi ya da oyundaki aksiyon ve heyecan dozu değil de son derece teorik görünen, "oyunun öğeleriyle" hiç ilgisi yokmuş gibi duran başlıklar olmuştu? Sözünü ettiğim diğer öğeler çok zayıf kaldığından mı? Kesinlikle hayır. Peki Godfather II'de kontrol ettiğim Dominic karakterinin oyunun sonuna doğru CIA adına tetikçilik yapması ve Fidel Castro'ya suikast düzenlemesi olabilir mi mesela bunun sebebi? Belki de polise rüşvet vererek Florida'daki rakip çeteleri yakalatmak ya da ne bileyim, New York'taki senatör yardımcısına yapılan ufak iyilikler karşılığında polisin Corleone ailesi mensuplarına dokunmamasıdır mesele belki de?... Sahi nerede başlamıştım "ben ne yapıyorum, kimin için çalışıyorum?" demeye... Sanırım her şey Dominic'le Küba'da tanışmamla başladı...

Dominic, tıpkı ilk Godfather oyununda olduğu gibi dış görünüşünü A'dan Z'ye bizim belirlediğimiz esas oğlanımız. Ancak ilk oyundaki karakterimizle kıyaslandığında alt metni çok zayıf. Oyunun hikâyesinin bir türlü derinleşemeyişini ve kurgusundaki silikliği de hesaba katarsak bizim için Dominic herhangi bir kimseden farksız. Durun öteki sorunuza da yanıt vereyim; hayır, oyunun hikâyesi ve kurgusu Godfather üçlemesinin ikinci filmiyle çok da alakalı değil. Daha çok "Michael Corleone mahkemeyle uğraşırken arka planda neler oluyordu?" gibi... Çok alakasız kalındığı hissi verilmesin diye sadece bir iki yerde oyun filme bağlanmış; hepsi bu. Mesela oyunun hemen başında, Küba'da yaşadığım şeylerin bazılarını hayal meyal ikinci filmden de hatırlar gibiyim. Oynanış konusundaki ilk düşüncem de Godfather II'nin ilk oyundan çok farklı olmadığı yönündeydi. Sonra aniden kendimi New York'ta, "Don Dominic" olarak buldum.

ÜÇ ŞEHRİN SUÇ AĞI

New York'a ayak bastığımda benden beklenen çok açıktı:"Şehirdeki suç ve ticaret merkezlerinde denetim kur, diğer aileyi ortadan kaldırıp gücünü sağlamlaştır." Oyunu bitirene kadar yegâne görevim ve şiarım da bu olacaktı. Ancak denetim kurmak o kadar da kolay değildi. İlk önce suç ağını ve ticaret merkezlerini kendi korumam altına almam gerekiyordu. İlk oyunu oynuyor olsam ya da PSP'nin taktik planlama da yapabildiğim *The Godfather: Mob Wars*'u olsa yapılacaklar belli... Dominic'i alır tepelerine binerdim. Ama artık basit bir mafioso değildim. Michael Corleone tarafından "Don" ünvanına layık görülmüştüm ve artık Cosa Nostra





Ne iyi? Ne Kötü?

+Ciddi bir aksiyon oyununda görüp, görebileceğiniz en eğlenceli karakter yaratma sistemi
+Dört kişi arabaya doluşup, 1960'larda Rezervuar Köpekleri filmindeki gibi dolaşabilmek
+Sevimli grafikler ve 1960ların renkli atmosferi
+İlk oyuna göre daha tok dövüş sistemi
+Yardımcı karakter sistemi
-Oyun başından sonuna kadar kendini tekrar edip duruyor.
-Don's View menüsü bundan daha karmaşık olamazdı.
-Haritalar yeterince büyük değil, etkileşim ise yetersiz.
-Kolaya kaçan görev tasarımları, silik kurgu.
-"Godfather" ismini hak etmemesi.



1- Fredo, Allah aşkına burada yapma bari!

2- Hatun kişi nasıl bir şey yapıyor bilinmez ama bizim Dominic baya iğrenmiş belli ki...

KORUMALAR HAFTADA 100 DOLAR KARŞILIĞINDA MESAİ YAPMAKTA, YANCI KADROMUZ GİBİ ORADAN ORAYA GEZİP DURMAMAKTADIRLAR

içinde saygı gören biriydim. Artık bu işi benim yerime halledecek sadık mafiosolarım vardı. Godfather II'de işte bu adamlarımızı ve diğer tüm strateji unsurlarını kontrol edebilmemiz için "Don's View" menüsüne sahibiz. Bu menüden Küba (Havana), New York, Florida (Miami) bölgelerindeki genel durumu gözlemleyebilir, taktik belirleyip kolayca saldırı ya da savunma yapabiliriz. Bu saldırılar arasında diğer ailelerin üyelerine suikast düzenleyerek göz korkutmak da var. Ama suikastın başarıya ulaşması için kimi, nasıl öldürmemiz gerektiğini de bilmemiz gerekiyor. Bu bilgiyi bize sokaktaki insanlar, ufak iyilikler karşılığında vermeye hazır. İnsanların bizden yapmamızı istedikleri de üç aşağı beş yukarı aynı şeyler oluyor; sindirme, cinayet, kasa hırsızlığı, mülke zarar verme ya da bir yeri bombalamak(?).

Oyun boyunca karşımıza çıkacak tüm görevlerin bu beşliden biri olduğunu bilmenin haklı huzuruyla yazımıza devam edelim. Bunların haricinde her şehrin belli noktalarında bulunan "dost" kişilerden bonus görevler de alabiliyoruz. Ama bakın siz şu Allah'ın işine, onlar da bize aynı görevleri kakalamaya çalışıyor. Neyse ki karşılığında bombalanmış binalarımızı anında onarma, yaralı adamlarımızı hemen iyileştirme, rakip örgütün üyelerini tutuklatma veya polisten kurtulma gibi imtiyazlar veriyorlar da, sabahtan beri aynı görevleri yapıp durmak biraz anlam kazanır gibi oluyor.

HİYERARŞİK YAPILANMA

Sıra geldi kendi ailemizi büyütüp geliştirmeye. Dominic dahil tüm aile üyelerini yine Don's View vasıtasıyla geliştirebiliyoruz. Yetmiyor, Barbie bebek gibi durmadan üst baş değiştirebiliyoruz. Yetmiyor, kim nereyi koruyacak, kim nereye saldıracak, kim bizimle dolaşıp yancılık yapacak hepsi burada belli oluyor, dananın kuyruğu burada kopuyor. Şimdi kaç kişiyiz, nereye gidiyoruz hemen açıklayayım. Dominic hariç iş yaptırmak için toplam yedi adamımız var. Güzel... Bunlardan en fazla üçünü yanımızda dolaştırabiliyoruz. İyi... Öte yandan bir de göstermelik Consigliere Tom Hagen vardır, tamamen makyajdır, adettir, örftür, töredir, yine de severiz. Bir de ele geçirdiğimiz mekânları korumakla yükümlü personelimiz var. Nasıl unuturum?! Bu personel haftada 100 dolar karşılığında mesai yapmaktadır. Ne kadar çok, o kadar iyidir ancak hareketsizdir, yancı kadromuz gibi oradan oraya gezip duramaz. En son baktığımda onlarca işletmem, yüzlerce de korumam vardı. Asıl garibi bu işletmelerin, sanki işten çıkış saatine denk gelmiş metrobüs gibi tıka basa koruma görevlisiyle dolu olmasıydı. Nasıl bir mafya yapılandırması içinde olduğumu ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. Neyse, sonuçta tüm işletmeleri ele geçirince, dişinden tırnağından artırarak kenara koyduğun paralarla işletmelerini savunca, bir de karşı mafya bozuntularının köküne kibrit suyu dökünce neler oluyor? Şimdi aynı türden işletmeleri bir araya toplayınca bonus verdiğini biliyoruz. Gece kulüplerini toplayıp seriyi tamamladım diye tüm adamlarım çelik yeleklenmişti. Peki diğer aileleri yok edince? O zaman da oyun bitiyor... Nasıl yani hepsi bu mu, başka görevler yok mu? Yok desem yalan olur ama aklıma gelen beş ya da altı tane adam gibi görev var. Diğerleri? Diğer görevler de sokaktaki abi ve ablalardan aldığımız deja vu'lar... Bitti mi şimdi oyun? Öyle gözüküyor. Haydi kalın sağlıcakla...

1- Ne kadar gerçekçi gözükse de hasar modellemeleri çok kötü.

2- –Michael sana da geliyor mu, fena bir koku var.
-Geldi geldi... Fredo kalk, aç şu pencereyi bayılacağım yoksa!



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** EA Redwood Shores > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89 TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.8 GHz / AMD Athlon64 3000+ işlemci, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 6800 / ATI Radeon x1600 Pro ekran kartı, 8 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6420 / AMD Athlon64 X2 5600+ işlemci, 2GB RAM, Nvidia GeForce 8600 GTS / ATI Radeon x1800 XT ekran kartı, 8 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.ea.com/godfather2/

SİLAHLARIM NEREDE?

Makineli Tüfekler
MP38 (Level 2): Granados Compound, Florida. İkinci kat.
Modified AK-47 (Level 3): Battaglia Masonry, Cuba. Binanın içine girdikten sonra odanın ortasındaki delikten en alt kata inen merdiveni bulun. Kanalizasyon benzeri bir yere ineceksiniz, devam edin, hemen tünelin sonunda.

Altıpatlar
.44 Magnum Force (Level 2): Carmine Rosato Compound, New York. Üst kata çıkın, çalışma odasındaki masanın üstünde.
.501 Magnum Enforcer (Level 3): Battaglia Quarry, Cuba. Denize doğru devam edin, ilerdeki deniz fenerini görene kadar devam edin. Silah deniz fenerinde.

Tabanca
Silenced Pistol (Level 2): Ryan Roth görevi, Florida. Ryan Roth adamlarından birini kurtarmanı isteyecek. Bu bölümde kurtarman gereken Roth'un adamını binanın çatısında bulacaksın. Hemen yakınında ise silah duruyor.
Delta M1911 silenced (Level 3): Mangano's Compound, Florida. Silah ikinci katta.

Keskin Nişancı Tüfeği
Spitzer Centerfire (Level 2): Emilio's packing company, Florida. İçerden çatıya ulaşmanın bir yolunu bulun. Çatıya ulaşınca tellerin ardında silahı göreceksiniz. Alabilmek için yanınızda mutlaka mühendislik yeteneğine sahip biri olmalı.
Vintovka SR-98 (Level 3) : Almeida Compound, Cuba. İkinci kattaki masanın üstünde.

Pompalı Tüfekler
Sawed-off (Level 2): Corleone's Compound, New York. Arabanın olduğu çıkışın hemen sağında. Bahçedeki çalıların arkasında olduğu için göremeyebilirsiniz. Kundakçılık yeteneğine sahip bir adamınızla çalıları tutuşturun ve silahı alın.
Schofield Semi-auto (Level 3): Global Storage Chop Shop, Florida. Sağdan ikinci deponun giriş katında.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

İlk oyundan ders alınmış ama yeterli değil. Şu hali ve bu zamanlamasıyla vasat olmaktan öteye geçemiyor.

6.8



DEMIGOD™

HARİKA BİR FİKİR, ŞAPKA ÇIKARTILACAK BİR YAPIMCI VE ARKASI KESİLMEYEN BAĞLANTI PROBLEMLERİ -ERCE GÜVEN

Demigod tuhaf bir oyun. Öyle iki sayfada anlatılabilecek bir şey değil. Ama işin ilginç tarafı, hakkında iki sayfadan fazla yazılabilecek bir oyun da değil. Hem çok basit, hem de tepenizin tasını attıracak kadar karmaşık, hem çok kolay hem de saçınızı yoldurtacak kadar zor. Demigod öyle bir oyun ki benzerine çok fazla rastlamazsınız. Öyle bir oyun ki ya kendinizi kaptırıp günlerce deliler gibi oynayacaksınız ya da 15 dakika göz gezdirdikten sonra tarihin tozlu sayfalarına terk edeceksiniz. Bakalım siz hangi taraftasınız?

11 NUMARA STARDOCK

Demigod'a tek bir puan vermeyeceğim. Onun yerine her bir başlığımda oyunun bir parçasını değerlendirerek değişik bir şey yapmaya çalışacağım. Ama oyuna geçmeden önce yapımcısı hakkında iki çift lafım var. Bir Gas Powered Games & Stardock ortak yapımı olan Demigod, Stardock'un PC oyunculuğu konusunda izlediği felsefenin bir ürünü olarak kopya koruması olmadan piyasaya sürüldü. Ne yazık ki biraz sonra da bahsedeceğim ciddi bağlantı problemleri hem oyuncuların hem de yapımcıların başını fena halde ağrıttı. Oyunu daha ilk günden korsan kopyayla oynayan 120 bin oyuncunun bunda payı var mıydı emin değilim. Ama istisnasız diğer tüm yapımcıların aksine Stardock yetkililerinin "eğer network altyapımızda bir sorun varsa, suçlanması gereken korsanlar değil, biziz" demesi Demigod'ı PC oyun tarihine altın harflerle kazımıştır arkadaşlar. Hem bu yüzden hem de oyun çıktıktan sonraki ilk 60 saati evlerinde keyif çatmak yerine, ofiste sorunları çözmek için uğraşmaları yüzünden Stardock ve GPG'ye 10 üzerinden 11 veriyorum.



ÖNCE 3'LÜK SONRA 6'LIK AĞ ALTYAPISI

Demigod her ne kadar basit bir tek kişilik mod içerse de aslında çok oyunculu bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Haliyle oyundan beklenen ilk şey sağlam bir ağ altyapısı sayesinde kendisine 40 dolar bayılan oyuncuları memnun etmek. Ama ne yazık ki bir Amerikan video oyunları satış mağazasının resmi çıkış tarihinden önce oyunu satmaya başlamasıyla Demigod deneyimi tam anlamıyla bir kâbusa dönüştü. "0 Day Patch" kavramından bıkıp usandığımız şu günlerde Demigod'ın "ilk gün" yamasını beklerken Impulse (Stardock'un dijital satış platformu) ekranına yapışıp kaldık. Bırakın adam gibi bir maç yapmayı, tek bir oyuncuya bile bağlanamıyor, oyunun keyfini süremiyorduk. Şanslı olan oyuncular ite kaka maçlarını yapıyor, ezici çoğunluksa kendilerini bitmek tükenmek bilmeyen ağ problemleriyle uğraşırken buluyordu.





1- General olmanın en güzel tarafı etrafınızı çevreleyecek savaşçılar yaratabiliyor olmanız.

2- Kalenizin hemen yanında bulunan "dükkân"ı kullanarak birçok eşya alabilir, yaratacağınız minion'ların güçlerini artırabilirsiniz.

Neyse ki bu "kâbus" çok uzun sürmedi. Günaşırı yapılan güncellemelerle bağlantı altyapısı nispeten daha stabil bir hal aldı. Ama oyun standart "sunucu" sistemi yerine "Peer2Peer" sistemini, yani oyuncuların doğrudan birbirine bağlanarak maç yapmasını esas aldığı için kalabalık bir maçtaki sorunlu tek bir oyuncu bile oyunun tek kelimeyle içine ediyor. Artık "kâbus" olmasa bile hâlâ "kötü bir rüya" Demigod'ın çok oyunculu modu.

10 PUANLIK YENİLİKÇİ TASARIM

Demigod sıradan bir GZS değil. Oyunda üs kurmuyor, savaşçılarınızı tavşan gibi üretip düşmana hücum etmiyorsunuz. Bir maça başladığınız ilk saniyeden itibaren aksiyonun doğrudan içine giriyorsunuz. Olaylar o kadar hızlı gelişiyor ki, ilk birkaç maçınızı ne olduğunu bile anlamadan kaybediyorsunuz. Eğer mega-popüler *Warcraft 3* modu *Defense of the Ancient*'a aşinaysanız Demigod'a 1-0 önde başlayacaksınız demektir.

Oyunda Demigod adı verilen yarı tanrıları kontrol ediyorsunuz. Bu yarı tanrılar, yukarılarda bir yerlerde boşalan koltuğu kapabilmek için birbirini parçalamaya yemin etmiş durumda. Tabii bu gözü dönmüş sekiz yarı tanrının bir tanesini de biz kontrol ediyoruz. Yapacağımız ilk seçim de burada karşımıza çıkıyor. Sekiz yarı tanrının dört tanesi "Assassin" (Süikastçi), diğer dördü de "General" olarak sınıflandırılıyor. Süikastçiler düşmana kafa kol dalmak konusunda uzmanlaşmışken, ordulara kumanda etmek konusundaysa Generallerin eline su dökebilen yok.

Diyelim oyunu daha aksiyonvari mi yoksa kumandan edasıyla mı oynamak istediğinize karar verdiniz, bu sefer de her bir tür içinden seçim yapmanız gerekiyor. Burada bahsettiğim şey sadece şekliyle birbirinden ayrılan, özü aynı yarı tanrılar değil. Savaş teknikleri, özel yetenekleri ve fiziksel özellikleriyle tamamen farklı yarı tanrılardan bahsediyorum. İster Rook gibi



Ne İyi? Ne Kötü?
- + DotA'nın evrimleşmiş hali
- + Aksiyonun hızı hiç kesilmiyor
- + Görseller harika
- + Dengeli oyun yapısı
- - Ağ problemleri baş ağrıtıyor
- - Tek kişilik senaryo modu yok
- - Sadece sekiz arena var

İki Demigod karşı karşıya geldiğinde işler iyice karışıyor. Hele bir de minion'lar işin içine girerse kimin çekici kimin kafasında, belli olmuyor.

1- Her bir Demigod'ın özellikleri farklı olduğu gibi her arenanın da kendine has taktikleri ve kazanma yolları var.

2- Tek başınıza oynuyorsanız maçları kazanmak için birçok farklı cephede mücadele etmelisiniz. Bazı durumlarda yapay zekâya güvenmek sonunuzu getirebilir.



1



2

yürüyen bir kaleyi seçin, ister Vampire Lord gibi hayat emici bir vampir tanrıyı. Emin olun oyun deneyiminiz her seferinde çok farklı olacak.

7 PUANLIK ÇEŞİTLİLİK

Demigod'ın en güzel yanlarından biri de sağlam bir çeşitlilik sunuyor olması. Süikastçi mi General mi olacağınıza karar verip farklı yarı tanrılar arasında seçiminizi yaptıktan sonra bir de oyun tarzınızı belirlemelisiniz. Rol yapma oyunlarından alışkın olduğumuz seviye atlama ve ek özellikler kazanma olayı Demigod'a çok iyi entegre edilmiş. Sadece seviye atlayan karakterinizi yeni yetenekler ve büyülerle donatmakla kalmıyor, size ait "mağaza"dan alacağınız eşyalarla oyunu kendi lehinize çevirmeye çalışıyorsunuz.

Düşmanın kalesini yok ederek maçı kazanmak için haritada bir o yana bir bu yana koştururken ister korkusuzca ve aralıksız olarak düşmanlarınıza saldırıp yarı tanrıları ve hizmetkârlarını ortadan kaldırabiliyor, ister savunma kulelerini yerle bir ederek taktiksel avantaj kazanabiliyorsunuz. İsterseniz de stratejik noktaları ele geçirip daha fazla hizmetkâr, çeşitli korumalar ve avantajlar elde edebiliyorsunuz. Hele de bir Generalle oynamayı tercih ettiyseniz, hizmetkârlarının akın akın arenaya doluşmasını sağlayan portalları ele geçirmek ayrı bir keyif haline geliyor. Ama dikkat edin, fazladan 3-5 hizmetkâr kazanmak uğruna dişli bir Süikastçiyle baş başa kalmayın. İşte o zaman başınız belada demektir.

Bu konuda kesin olan tek bir şey var; ister General olun ister Assassin, düşman kalesini ele geçirmek için birçok farklı taktik deneyebiliyorsunuz ve bu da oynanışı ciddi ölçüde zenginleştiriyor.

ÇEŞİTLİLİĞİN ÜÇ PUANI NEREDE?

Yok öyle bir puan. Çünkü bu kadar eğlenceli bir oyunda sadece sekiz arena bulunması tek kelimeyle haksızlık. Eminim daha sonra gelecek içerik yamalarıyla arena sayısı artacaktır. Ama yine de insan böylesi bir oyunun kutusundan 8'den daha fazla oyun alanının çıkmasını bekliyor.

1- Oyunda sadece 8 arena var. Ama birbirlerinden o kadar farklılar ki sanırım şimdilik bunlarla idare edebiliriz.

2- İşte karşınızda Rook. Oyunun ilk duyurulduğu günden beri sürekli sahnede boy gösteren devasa yarı tanrımız.

Eee tabii bir de oynanış çeşitliliği var. Yani oyun ne kadar çoklu oyuncu modu üzerine kurulmuş olsa da sağlam bir tek kişilik moda her zaman ihtiyaç vardır. GPG böyle düşünmüyor olacak ki Demigod'a "gerçek" bir tek kişilik oyun modu koymamışlar. Elinizde sadece aynı sekiz arenada yapay zekâ tarafından kontrol edilen yarı tanrılara karşı yaptığınız "çakma" çoklu oyuncu maçları var. Hadi buna da tamam ama en azından bu arenaları birbirine saçma da olsa bir senaryoyla bağlasaydınız değil mi ama? Yok, o da yok. Eğer oyunu tek başınıza oynamak istiyorsanız "skirmish" maçlarına mahkumsunuz ve inanın bu pek de hoş değil.

10 PUANLIK PC OYUNU

Demigod tam bir PC oyunu. Yani kısıtlı donanımlar için tasarlanmış bir oyun değil, bir port hiç değil. Oyun orta karar sistemlerde bile muhteşem görünüyor. Eğer ATI HD4800 ya da GF 260-280 serisi bir ekran kartınız ve çift çekirdekli güzel bir C2D ya da Phenom işlemciniz varsa oyunu Full HD çözünürlüğünde 8x FSAA açarak oynuyorsunuz ki, işte o zaman oyununuz tam bir görsel şölene dönüşüyor. Bu harika görsellik savaşın ateşini yansıtan seslerle birleştiğindeyse Demigod'ın büyüsünden uzun süre kendinizi alamıyorsunuz.

Ama tüm bu artılarına rağmen Demigod, çoklu oyuncu tabanlı bir GZS ve çoklu oyuncu tabanlı bir oyunun gerçekten çalışan bir ağ sistemine ihtiyacı var. Eğer GameStop para kazanma hırsına yenik düşmeyip oyunu erkenden satışa çıkarmasaydı tüm bu aksilikler yaşanır mıydı, bilemiyorum. Belki yine aynı bağlantı problemleriyle boğuşur, adam gibi tek bir maç yapabilmek için tırnaklarımızı kemirirdik. Yine de kafamızda "daha farklı olabilir miydi?" sorusunun dolaşmaması güzel olabilirdi.

Demigod son derece eğlenceli bir GZS. Ne olursa olsun Demigod'ın PC arenasına yeni bir tat kattığını inkâr edemem. Ama yapmak zorunda olduğum bir şey var ki o da oyunun puanını törpülemek...



> **Yapım:** Gas Powered Games / Stardock > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınır:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2.4GHz tek çekirdek işlemci, 512MB RAM (1GB Vista), ATI X1600 ya da GF6800 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3GHz C2D işlemci, 1GB RAM (1.5GB Vista), ATI HD 2600 ya da GF7600 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.demigodthegame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ağ sorunları tamamen giderilince anlatacak daha çok şey olacak.

8.0





SENDE DÖPER JUGGERNAUT VAR MI? -ALİ SEZGİN

Sinan Akkol kişisi bana *Battleforge*'dan ilk bahsettiğinde bolca titremiş, cenin pozisyonu almış ve hatta biraz da ağlamıştım. Sinan bunu oyunun beni fazlasıyla heyecanlandırmasına yorsa da bu durumun asıl nedeni çok farklıydı. Çocukluğunun en güzel yıllarını karanlık kapılar ardında Magic kartlarıyla geçiren bir insan olarak, kart biriktirerek oynanan, devasa online bir strateji oyununun bende yaratacağı etkiden ve özellikle Battleforge'un beni tatmin etmemesi durumunda ofise yapabileceklerimden çekiniyordum. Ben bu tür düşünceler kurarken kader ağlarını örmüş ve Sinan'ın kargoladığı Battleforge elime ulaşmıştı.

PAPAZ YANLIŞ DESTEYE KAÇTI

Beni normal(!), düzenli(!) ve sağlıklı(!!!) hayatımdan koparan ilk adım işte o anda atıldı. Battleforge bir virüs, bir casus yazılım misali bilgisayarıma bulaşırken, ben en masumane ruh halime bürünmüş uslu uslu gerekli hesapları açmakla meşguldüm. Battleforge aylık ücret gerektirmiyor. Hemen sevinmeyin ama. EA cüzdanınıza ulaşmanın daha etkili bir yolunu bulmayı başarmış: Size kart paketleri satmak. Oyuna para vermemenize rağmen, özellikle diğer oyuncularla kapışabilmek için destenizde nadir ve ultra nadir kartlardan en az 2-3 tane bulunması gerekiyor. Ve bu kartlara sahip olmak için toplamda üç ana yolunuz var: İlki ve en yaygını yaklaşık 5 dolara satılan altılı Booster Pack'lerden satın almak. Özellikle tek bir desteye yoğunlaşmak istiyorsanız bu çok da mantıklı bir yöntem değil. Booster Pack'ten 6 kart çıkıyor ve bunlardan birinin nadir veya ultra nadir olması garanti. Sorun şu ki bu kartlar herhangi bir orduya ait olabiliyor. Yani ordunuzu sadece gölge birimleri üzerine kuran bir oyuncuysanız aldığınız Booster Pack'den doğa ağırlıklı kartlar çıkması işinize yaramaz. Ama üzülmeyin, oyunda açık artırma yoluyla gereksiz kartları satabilir ve diğer oyuncularla ürün takas edebilirsiniz. Bu incelemeyi hazırladığım sırada zor bulunan kartlar gerçekten astronomik fiyatlara satılırken, daha yaygın kartları neredeyse bedavaya almak mümkündü. 5-10 dolara iki renkli ordunun birleşimi olan ortalama üstü kartlardan bir deste oluşturabilirsiniz. Bu orduyla harikalar yaratmayı beklemeyin ama genel olarak zayıf kartların geliştirmeleri daha kolay bulunduğundan çok yetenekli oyuncularla karşılaşmadığınız sürece sorun yaşamazsınız.

Battleforge yıkım tabanlı Gölge, saldırıları durdurulamayan Ateş, defansif kuleleriyle güçlü Buz ve iyileştirme ve dayanıklılığıyla dikkat çeken Doğa olmak üzere toplam dört ordu türü içeriyor. Normalde dört tarafın temel birimleri benzer özellikler taşımasına rağmen,


Buz ordusu ortada başıboş geçen Juggernaut'ları titizlikle harcıyor.

1- Havai fişek kıtlığı çekiyorsanız Battleforge'un renkli büyüleri işinizi görecektir.

2- Haritalarda genel olarak iki çıkış noktası bulunuyor. Birini kulelerle kapatıp diğer tarafına birimlerinizi yığmanız oldukça geçerli bir taktik durumunda.

3- Bazı haritalarda belirli bölgeler kendi kendilerine patlayıp donabiliyorlar.







alacağınız yeni kartlar ve büyüler sayesinde bir süre sonra oldukça farklı yönlere kayıyorlar. Örneğin gölge ve ateş desteleri başlarda birbirlerine oldukça benzemelerine rağmen, kontrolsüz saldırılara sahip ateş kartları ve kendileri dahil çevredeki herkese zarar veren gölge birimlerini aldıktan sonra iki deste büyük oranda birbirinden ayrılıyor. Birden fazla ordunun birimlerini kullanmak için her birinin kürelerine sahip olmanız gerekiyor. Yani 4 ateş küresi isteyen oyunun en güçlü kartlarından olan "Moloch"'u kullanmak istiyorsanız, sadece ateş ordusuna yoğunlaşmanız gerekiyor. Dolayısıyla iki adet gölge küresi gerektiren Gölge destesine ait Ölümsüz ordusu kartını kullanmak için ateş kürenizin üstüne 2 tane daha gölge küresi eklerseniz Moloch'u unutabilirsiniz. Yine de bu iki veya daha fazla rengi kullanan ordular yaratamayacağınız anlamına gelmiyor. Belirli kartlar için 4 küre istemesine rağmen içlerinden sadece bir veya ikisinin aynı renge ait olması yeterli. Yine de elinizde düzgün bir oyun planı ve bunu destekleyecek büyü kartlarınız yoksa karma desteler kullanmak çok daha mantıklı değil.

PİŞTİ DİYE BİR ŞEY YOK BU OYUNDA!

Kart temasını gerçek zamanlı strateji kavramıyla birleştiren bir oyunun tam olarak nasıl işlediğini merak ediyor olabilirsiniz. O zaman hemen anlatıyorum. Battleforge'un iki temel enerji kaynağı var: Shrine'lar ve Monument'lar. Shrine'lar GZS'lerden alışmış olduğumuz klasik, kaynağı tükenene kadar sömürebildiğiniz enerji santrali kıvamında binalarken, Monument'lar daha güçlü kartları oyunda kullanabilmeniz için gerekliler. Örneğin, 2 Fire Orb isteyen Firedancer kartını oyuna sokabilmek için kartın gerektirdiği enerjinin yanı sıra haritada 2 tane Monument'a sahip olup onları ateş küreleriyle donatmanız gerekiyor.

Tahmin edebileceğiniz üzere Monument'lara ihtiyacı olan tek oyuncu siz olmayacaksınız, yani Monument'ı alabilmek kadar onu elinizde tutmanız da önemli. Monument'lar yok edilemiyorlar ve çoğu basit birimi zarar görmeden öldürecek güçte savunma saldırısı yapma güçleri var ama bu onları kendi hallerine bırakacağınız anlamına gelmiyor. Özellikle düşman hatlarına yakın olan bölgelerde kürelerinizi korumak için birimlerinizden birazını ve en az 3-4 kuleyi hazır etmeniz gerekiyor. Battleforge'u oynarken kaynakların tükenebildiği ve en az 3 aynı renkte küre gerektiren birimlere sahip olmadan başarılı olamayacağınız gerçeğine kendinizi hazırlamalısınız. Eğer kazanmak istiyorsanız ya düzenli bir orduyla haritayı silip süpürmeye hazır olmalı ya da oyunun başında önemli noktaları ele geçirip kule ve savunma birimleriyle rakibinizin kaynakları tükenene kadar dayanabilmelisiniz. Bunun içinde sahip olduğunuz desteyi iyi bilmeniz ve temel stratejinize birimlerinizi iyi ayrıştırmanız gerekiyor. Kulağa o kadar da karışık gelmiyor değil mi? Çünkü gerçekten çok basit.

Şimdi gelelim incelemenin en zevkli noktasına. Yazıyı bu noktaya kadar okudunuz ve büyük ihtimalle Battleforge oldukça ilginizi çekti. Nasıl çekmesin ki zaten? Sonuç olarak en son yıllar önce oynadığınız kart oyunlarıyla çoğu oyuncunun adeta bağımlısı olduğu gerçekten zamanlı strateji oyunlarını harmanlayan bir oynanış var ortada, değil mi? Hayır yok! Battleforge kart tabanlı devasa online strateji oyunu kavramını tam anlamıyla taşıyamıyor ki bunun çeşitli nedenleri var. İlki ve en önemlisi kart kavramının tamamen bir ticari hamleden ibaret olması. Battleforge kartları, Magic the Gathering ile benzer şemalar kullanmalarına rağmen işlenişi Magic'ten tamamen alakasız durumda. Her strateji oyununda bulunan sağlık, saldırı puanı ve seviye gibi temel bilgileri birimlerinin çizimleri eşliğinde kart haline getirip satmaktan başka bir hamleleri yok. O kartı yan yatırıp defansif formasyona geçemiyorsam, üstüne bir kart daha ekleyip ona zırh veremiyorsam ne anlamı var kart olayının?

Bu arada incelememin girişinde oyunun DVO olduğundan bahsetmiştim ya? İşin doğrusu bu koca bir yalan. Battleforge'a devasa online diyebilmem için oyuncuların sadece belirli bir çevrimiçi alt yapıyı kullanarak ticaret yapması değil yüzlerce oyuncunun ortak oyun alanında oynaması gerekirdi ki bu Battleforge'da yok. Toplamda 3 farklı senaryo çeşidinden birini oynamak kalıyorsunuz. İlki diğer oyuncularla ortaklaşa oynayabildiğiniz ve bolca işbirliği gerektiren senaryo görevleri, ikincisi Skylord'ların birbirleriyle kapışabildikleri PVP haritaları ve son olarak üçüncüsü ve bana göre en saçması ise tek kişilik haritalar. Oyunun temel amacı mümkün olduğunca çok harita ve görev tamamlayarak elinizdeki kartları geliştirmek. Anlayabileceğiniz üzere tamamladığınız her harita için geliştirme kartları alıyorsunuz ve bu şekilde elinizdeki birimlere ekstra sağlık puanı veya özel yeteneklerini geliştirme şansına sahip oluyorsunuz. Oyunda sadece tek kart serisi olduğu için çoğu oyuncunun destesi nadir bulunan kartlar haricinde fazlasıyla birbirine benziyor. Zor bulu- >




Düzgün görülen savunma hattı Juggernaut'un duvara doğru girişmesiyle parça parça olmak üzere.

1- Oyunun lobisinde bulunan Forge ile bina ve birimlerinizi test etmeniz mümkün.

2- Battleforge birimleri oyundan para kazanamayınca kendi orkestralarını kurmaya karar vermişler.







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Birim çeşitliliği
+ Savaşlar kalabalık ve izlemesi zevkli
+ Ortaklaşa oynanan görevler çok eğlenceli
+ Birimlerin çoğu dikkat çekici
- Stratejik olarak derin değil
- DVO olayı lafta kalıyor
- Senaryo sayısı az

>>nan birimler ve oyuncuların bireysel yetenekleri haricinde fark yaratan temel element işte bu. Şu an zaten oyuncular birbirleriyle kapışmak yerine ellerinde olan kartları güçlendirmeye bakıyorlar. Zaten oyuncuların sadece oyunun son anlarında, başarılı olursa çıkarabileceği kartlar yerine genel birimlerini güçlendirmesi bana da daha mantıklı geliyor. Her senaryonun toplamda üç zorluk seviyesi var ve her seviyede gelen geliştirme kartları farklı. Dolayısıyla bir senaryoyu normal seviyede bitirmek işinizin bittiği anlamına gelmiyor, değişik zorluk seviyelerinde de bitirerek yeni geliştirme kartları kazanmak ve bu sayede farklı haritaları daha zor hallede oynayabilmek biraz da bu olayın temel mantığı aslında.

100 DOLARLIK BİRİM

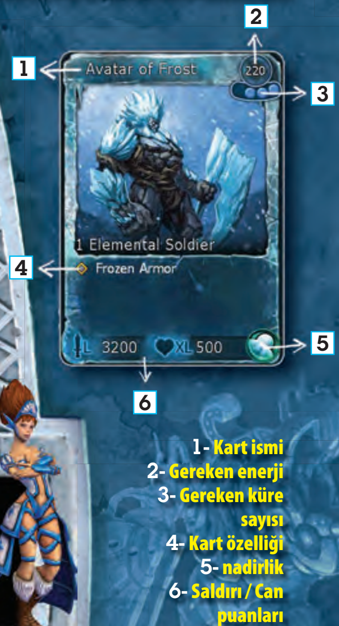
İnsan karşısında bu kadar değişik bir oyun bulunca haliyle oyunun yapısını anlatmaktan eleştirmeye yer bulamıyor. Battleforge tasarım açısından bana *Warcraft 3*'ü anımsattı. Renk paleti ve modellerin genel olarak benzemesi dışında, *Warcraft*'ın yarı ciddi yarı esprili yapısı Battleforge'da da fazlasıyla var. Örneğin benim severek kullandığım Striker birimleri aslında dörderli sıra halinde dizilerek saldıran Amerikan futbolu kostümü giymiş orklardan başka bir şey değil. Oyuna bakıp da odaklanmadığınız sırada gözünüze çarpan bu küçük detaylar zaten Battleforge'a tarzını veren ve aynı haritaları tekrar tekrar oynamayı katlanılabilir hale getiren en önemli element aslında. Öyle ki bir yerden sonra insan yeni birimleri sırf daha güçlü oldukları için değil, oyun içinde nasıl göründüğünü, animasyonlarının neye benzediğini merak ettiği için almaya başlıyor.

Devasa yaratıkları burunlarını karıştırıp, sağlarını sollarını kaşırken görebilmek belki tam anlamıyla sanatsal değil ama insanı güldürdüğü kesin.

İçinde yüzlerce birimin bulunduğu kartlar ve gerçek zamanlı strateji kavramının birleşmesinden olsa gerek Battleforge açıldıktan kısa bir süre sonra ortada denge namına bir şey kalmadı. Çok fazla birimin olması düşünüldüğü kadar büyük bir problem değil ve oyuna fazlaca zevk kattığını söyleyebilirim ama BF'de hiçbir zaman satranç misali maçlar göremeyeceksiniz. İlk olarak rakibinizin destesini bilinmemesinden ve bir sonraki Monument'ı aldıktan sonra hangi birimi kullanmaya başlayacağından emin asla emin olamayacağınızdan dolayı karşı strateji ve düzgün savunma hatları oluşturma imkânınız yok. Dolayısıyla elinizdeki en güçlü ve geliştirilmiş birimleri kullanarak en iyisini ummak durumundasınız. Yani karşınızda bolca vakti ve parası olup, bütün ultra rare birimleri toplayıp hepsini geliştirmiş bir oyuncu varsa yapabileceğiniz zaten fazla bir şey yok.

Ortaklaşa oynanan görevler ise kesinlikle çok daha eğlenceli. Bir kere denge sorunu olmadan tamamen senaryoya ve önceden hazırlanmış sahnelere odaklanıyorsunuz ki oyuncular arasında en büyük problem sadece iletişim oluyor. Çoğu durumda öncelikle küçük karakolları ve yaratıkları aşıyor ve bölüm sonu canavarı diyebileceğim "büyük kötü kurt"la kapışıyorsunuz. Çoğu bölüm sonu canavarının *World of Warcraft* misali takım oyunu gerektiren küçük numaraları bulunuyor. Mesela karşılaşacağınız ilk yaratıklardan birine sürekli olarak kızgın ruhlar akıyor ve bu ruhlar yaratığa çeşitli güçler veriyor. Dolayısıyla aynı bir *WoW*'da olduğu gibi bir oyuncu yaratığı oyalayıp hasar verirken, diğerinin hızlıca bu ruhları avlaması gerekiyor.

İçimdeki kumandan, çoğu durumda çok sığ kalması ve BF dünyasında zengin oyuncunun başarılı oyuncu anlamına gelmesi yüzünden Battleforge'dan fazlasıyla nefret etti. Siz de benim gibi satranç oyununu aratmayan maçlarda ince taktiklerin ve en küçük kararların bile oyunun kaderini değiştirmesini seviyorsanız Battleforge sizi pek de tatmin edemeyecek. Öte yandan Battleforge'un beni eğlendirmediğini söylersem bu büyük bir yalan olur. Karakter tasarımları yaratıcı ve şüphe yaratacak şekilde *Warcraft* serisini andırıyor. Aksiyon bir kere başladıktan sonra hiç bitmiyor ve kimsede olmayan bir birimi sahaya sürüp ortalığı dağıtışını izlemek kesinlikle büyük bir keyif. Battleforge hafif bir strateji oyunu olarak insanı kendine bağlıyor ve hatta dün düşmanınızın sizi ezerken kullandığı o birimden size aldırmak için bütçenizi bile bozuyor utanmadan. Akşam okuldan veya işten yorgun argın eve gelip kafanızı dağıtacak ve bunu yaparken başınızı ağrıtmayacak bir oyun arıyorsanız bence Battleforge göz atmaya değer. Ama Battleforge'a para harcamayı göze almıyor ve tamamen temel birimlerle oynamayı planlıyorsanız sadece kaçın. Hem de çok uzaklara kaçın. Kalanları "eşli Battleforge"a bekliyoruz efendim.



1- Kart ismi
2- Gereken enerji
3- Gereken küre sayısı
4- Kart özelliği
5- nadirlik
6- Saldırı / Can puanları

PROMO KART NEDİR?

Yaşadığım kafa karışıklığını başka oyuncuların da yaşamaması için kendimi bu konudan bahsetmek zorunda hissettim. Premium kartlar Battleforge'u ön siparişle alan oyunculara verilen özel kartlardır. Temel olarak normal birimlerden farkları olmamasına rağmen, görünüşleri daha farklıdır. Özellik olarak kartın orijinal halinden farklı değil, dolayısıyla koleksiyoncu değilseniz yüksek paralar bayılarak bu kartları almanıza gerek yok. Ama itiraf etmeliyim ki Juggernaut o demir zırhın içinde muhteşem gözüküyor.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +13
> **Minimum Sistem:** 1.80GHz Core2Duo işlemci, 1GB RAM, GeForce 6000 serisi ve üstü ekran kratı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.battleforge.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Birimlerin para karşılığı satın alındığı bir oyunu ancak EA yapabilirdi. Yaptı da.

8.8

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



AYNI RENKTEKİ ŞEKİLLERİ EŞLEŞTİRMEK İNSANI NE KADAR OYALAYABİLİR Kİ, DEĞİL Mİ? - ESER GÜVEN

Bazı oyunlar için gerçekten üzülüyorum. Sırf türleri günümüz oyuncularının favorilerinden farklı olduğundan ya da ismini yeterince duyuramadığından aralarda kaynayıp giden o kadar çok cevher var ki. Puzzle Quest benim için işte o oyunların başında gelenlerden biri. Sanırım dergimizde bile Göker ve benim haricimde bu oyunun manyağı yok (yoksa var mı, var diyin, biz de buradayız diye el kaldırın, haydi hep birlikte!) (ailecek hastasıyız! - Sinan) (biz deee, biz deee - Tuğbek, Serp).

YA SEKİZGEN OLSAYDI?

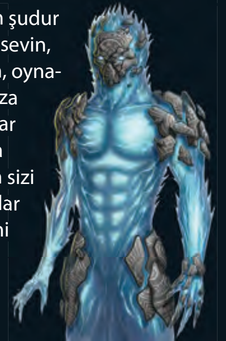
Galactrix yine temelde o çok tanıdık, 'aynı renkteki üç altıgeni eşleştirip yok et' tarzında bir puzzle oyunu. *Challenge of the Warlords*'da fantastik bir dünyadayken, Galactrix'te uzaya açılıyoruz. Çeşitli gruplardan görevler alıyor, göktaşlarından maden topluyor, kaynak ticareti yapıyoruz. Gezegen sistemlerinden diğer sistemlere seyahat ediyoruz ve bunların neredeyse tümünde karşımıza o renk eşleştirme oyuncuğu çıkıyor. Ancak Galactrix'i benzer diğer oyunlardan ayıran en büyük fark, oyun tablasının şekli olmuş. Bu sefer eşleştirme tablası yuvarlak bir alanda, altıgen parçalardan oluşuyor. Kırmızı, yeşil ve sarı olanlar enerji, beyaz olanlar deneyim puanı veriyor, mavi olanlar kalkanı güçlendiriyor, mayınlarsa düşmanımıza zarar veriyor. Bunların tümü de teoride 'çocuk oyuncağıymış, hemen bitireyim' diye düşünmenize yol açabilir ama işte kazın ayağı öyle değil.

Sistemden sisteme seyahat etmek, yani sıçrama geçitlerini kullanmak için verilen süre içinde tablayı temizleyerek geçidi 'açmanız' gerekiyor. Sürekli olarak sistemler arasında dolaşmanız gerekeceğinden ve oyunda yaklaşık 80 sistem bulunduğundan işinizin hiç de kolay olmayacağını söyleyebilirim. Hele ki bazı geçitlerde resmen saçınızı başınızı yolacaksınız. Savaşlar zamanınızın önemli bir kısmını alıyor ama bir o kadar zamanı da savaş dışındaki çeşitli işlerde harcamanız gerekiyor. Bulunduğunuz sistemdeki göktaşlarından topladığınız kaynakları uzay istasyonlarında satabiliyorsunuz, kaynak toplamak için de belli sayıda ve belli renkte cevheri eşleştirmeniz gerekiyor. Elbette topladığınız kaynakları hemen ilk gördüğünüz yere değil, en yüksek fiyatı veren istasyonlara götürmeye çalışmalısınız. Bu noktada izninizle *Frontier*'i anmak istiyorum, ne kral oyundu değil mi? Onun mirasını kullanan oyunlara ayrıca saygı duyuyorum aslında.

Önceki oyunda farklı karakter sınıfları seçebiliyorduk, bu sefer karakterimiz tek ama kullanabileceğimiz gemiler farklı. Aynı anda üç gemiye sahip olabiliyoruz ve bunları o andaki amacımıza uygun olarak kullanabiliyoruz. Örneğin topladığımız kaynakları çok kârlı bir istasyona götürmeyi düşünüyorsak yükleme kapasitesi geniş, yavaş gemimizi kullanıyor ve ağzına kadar malla dolduruyoruz. Gemimizdeki ekipmanlar savaşlar sırasındaki yeteneklerimizi belirliyor. Dolayısıyla gireceğimiz savaşa uygun gemiyi seçmeye çalışmak oyuna farklı bir strateji yaklaşımı kazandırmış.

PC Mİ, DS Mİ?

Aslında bu inceleme hem PC hem de DS sürümü için geçerli. Her ikisini de oynadım ve aralarında oynanış bakımından herhangi bir fark gözüme çarpmadı. Öte yandan, her ne kadar bu tür oyunlar el konsollarında daha iyi vakit geçirtse de (PSP'de Puzzle Quest'in tadı inanılmazdır) PC versiyonu teknik olarak çok daha üstün. Grafikleri süper, müzikleri süper, yükleme süreleri rahatsız etmeyecek kadar kısa. Maalesef DS versiyonu için aynı şeyi söyleyemeyeceğim ama yine de yatağınıza kurulup oynamaya başladığınızda grafikleri de, sesi de unutuyorsunuz. Zaten 'azıcık daha, birazcık daha' diye diye saatler garip biçimde geçiyor ve 'yeter yav, artık uyumalıyım' diyerek oyunu zorla kapatıyorsunuz. Son olarak diyeceğim şudur ki Puzzle Quest'i sevin, oynayın, sevdirin, oynatın, arkadaşlarınıza duyurun. Bu kadar basit bir mantığa sahip bir oyunun sizi kendisine ne kadar bağlayabileceğini görünce eminim çok şaşıracaksınız.



1- Seçtiğiniz gemiler farklı hızlara, güçlere ve kargo kapasitelerine sahip olabiliyorlar.

2- Arka plan grafiklerine dalarak korsan gemilerine yem olmayın.





Ne İyi? Ne Kötü?

+Capcanlı, rengârenk grafikler
+Yapabileceğiniz pek çok iş sayesinde monotonluktan uzak kalıyor
+Bir yandan basitliğini korurken, diğer yandan zorluyor
-Bazı geçitleri açmak çok zor
-Feci biçimde zamanınızı yiyor
-PSP'de niye yok kardeşim?

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Sürekli aynı tür oyunları oynamak sizi artık tatmin etmiyorsa, belki de Puzzle Quest sayesinde değişiklik yapmanın zamanı gelmiştir.

8.0



> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** Infinite Interactive > **Dağıtım:** D3 Publisher > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** Pentium 4 1.6GHz ya da AMD Athlon 2100+, 1GB RAM, Radeon 9200 veya GeForce 4 TI ekran kartı > **Önerilen Sistem:** Pentium 4 3.0GHz ya da AMD Athlon 2800+, Radeon X1600 veya GeForce 6800 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.puzzle-quest.com

The Last Remnant

DOĞU-BATI SENTEZİ BÖYLE BİR ŞEY MİYDİ? –EREN OKKA

Square Enix deyince aklıma üç şey geliyor: Konsollar, Japon işi rol yapma oyunları ve *Final Fantasy* serisi. Konsollarla aram pek iyi değil, J-RYO'lara yeni sardım, *Final Fantasy*'ye ise sekizinci oyundan beri videolarını ağzım açık izliyor olmamı saymazsak pek ısınamadım. The Last Remnant kafamdaki bu imajı değiştirecek bir oyun değil ama farklı bir oyun. Aynen Square Enix'in başındaki amcamız Youichi Wada'nın söylediği gibi, dünya çapında izleyecekleri yeni strateji için bir dönüm noktası. Avrupa'da ve Amerika'da Japonya'dan önce piyasaya çıkması bir yana, oyun motoru olarak da *Unreal Engine 3*'ü kullanarak bir ilke imza atıyor. Peki ne kadar başarılı oluyor derseniz, işte bu incelemeyi onun için yazıyoruz.

A'ya basıyorum ama bir şey olmuyor!

Konsollarla aram pek iyi değil demiş miydim? O konudaki anlaşmazlığımızı yavaş yavaş kırmaya başladım ama konsol çevirisi oyunlarda kontrollerin olduğu gibi bırakılmasını kabullenebileceğimi hiç sanmıyorum. Daha açar açmaz fark edeceğiniz üzere oyun gamepad için tasarlanmış, zira ana menüde bile klavyeyle seçim yapmak zorundasınız. Oyun biraz sonra size A tuşuna basın dediğinde de aslında klavyenizdeki A tuşunu değil, Xbox 360 kontrol cihazındaki A tuşunun sizin klavyenizdeki karşılığını, yani Enter tuşunu kastediyor olacak. Hoş değil biliyorum ama zamanla alışıyor insan. Yeni başladığınızda ayarları bir kurcalamayı ihmal etmeyin. Ya da daha güzeli, kendize bir gamepad edinin.

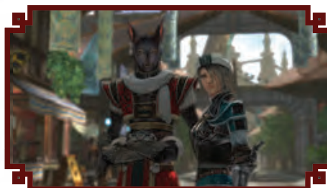


IMOUTO

The Last Remnant'ın hikâyesi antik çağlarda keşfedilen gizemli objelerin (remnant) bulunduğu bir dünyada geçiyor. Zamanla insanlar bu objeleri kendi istekleri doğrultusunda kullanmayı öğreniyor ve elde ettikleri büyülü güçler dünyanın dengesini alt üst ediyor. İnsan dediğime bakmayın siz. Çünkü bu dünyada insanlar yok, insan görünüşlü Mitralar var. On sekiz yaşında bir delikanlı olan ana karakterimiz Rush Sykes da bir Mitra, aynı on dört yaşındaki kız kardeşi Irina ve kalıntılar üzerinde araştırma yapan ebeveynleri gibi. Keşfinin bin yıl ardından hikâyemiz bir gün Irina'nın kaçırılmasıyla başlıyor; ardından kardeşimizi kurtarmak için çıktığımız yolculuk kalıntıların tarihi ve dünyanın kaderiyle kesişiyor. Klişe mi? O kadar da değil.

İnsan yok dedik ama bu dünyada yaşayan tek ırk Mitra değil. Yama denilen güçlü balık-adamlar, görünüşleri kertenkeleyi andıran büyücü Qsiti ve nadir rastlanan dört kollu Sovani diğer ırklar. Athlum'un yöneticisi David'in (ya da Rush'ın deyimiyle Dave) sağ kolu Torgal da bir Sovani mesela ki kendisi 200 yaşında. Çok akılda kalıcı özellikleri olmasa da kafamızı nereye çevirsek uzun kulaklı

1- Torgal'in belindeki şey kemer değil, onlar da kol.



2- Deadlock durumundaki düşmanlara etraflarından dolaşıp yaptığınız saldırılar normalden daha fazla hasar verir.





David'in kontrolündeki remnant Gae Bolg, ismini İrlanda mitolojisindeki bir mızraktan alıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Sanatsal bir yanı var, detaylara özen gösterilmiş.
+Xbox 360 versiyonundaki teknik problemler çözülmüş.
+Hem İngilizce hem de Japonca seslendirme var.
- Savaş sistemine alışması zor, açıklamalar yetersiz.
- Dev bir dünya olmasına rağmen pek fazla özgürlük sunduğu söylenemez.

1- Doğalgaza yine zam gelmiş, peh. Kendim yanar kendim ısınırım ben.

2- Oyundaki dokuz şehrin de kendine ait remnant'ları var.

1



2



OYUNUN EN HOŞUMA GİDEN YANI, SESLENDİRMELERİ İSTER İNGİLİZCE İSTER JAPONCA OLARAK DİNLEYEBİLMEK OLDU. BEN ALIŞKANLIK GEREĞİ JAPONCASINI TERCİH ETTİM

elfler ve çirkin suratlı orklar gördüğümüz şu günlerde güzel bir değişiklik.

HANGİSİ DUBLAJ?

Oyunun genel özelliklerini gözden geçirdiğimizde doğal olarak ilk önce grafikleri gözümüze çarpıyor. Hem de ne çarpmak. Unreal motoru konusunda tecrübesiz olduklarını varsaydığımız Square Enix ekibi, Last Remnant'la görsel açıdan son derece doyurucu bir tecrübe sunuyor. Doğal olarak sistem gereksinimleri de gayet yüksek, detaylı bilgi için sayfanın bir köşesine iliştirilmiş ilgili kutucuğa göz atabilirsiniz. Grafikleri teknik açıdan incelediğimizde kaplamaların biraz geç yüklendiğini söyleyebiliriz ki bu aslında oyunun kendisinden değil Unreal motorundan kaynaklanan bir sorun. Sanatsal açıdan söyleyecek bir sözümüz yok.

Last Remnant'ın müzikleri gayet başarılı, yeri geldiğinde epik bile denilebilir. Zaten bir Square Enix oyunundan daha azını beklemiyor insan. Ancak kişisel olarak oyunun en çok hoşuma giden yanı, seslendirmeleri ister İngilizce ister Japonca olarak dinleyebilmemiz oldu. Ben alışkanlık gereği Japoncasını tercih ettim ama İngilizcesi daha önce kaydedildiğinden teknik olarak Japoncası dublaj oluyor. Zaten kendi alanlarında ünlü ses sanatçılarıyla çalışılmış. Rush'ı seslendiren abimiz popüler animelerden örnek vermek gerekirse İngilizce dublajlı *Bleach*'te *Ichigo*'yu, *Code Geass*'ta *Lelouch*'u, *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*'da *Itsuki*'yi seslendiren kişi. Aynı abimiz *Devil May Cry 4*'te *Nero*'ya da ses vermiş. Bu alandaki tek şikâyetim sadece ana diyalogların seslendirilmiş olması. Hazır iki DVD yapmışsınız, ikincisine biraz daha sıkıştırıvereydiniz yahu.

GELİN BİRLİK OLALIM

Gelgelelim Last Remnant'ın en önemli özelliği olan ve oyun sürenizin rahat yüzde 80'ini içerisinde geçireceğiniz savaş sistemine. Yusuke Naora'nın *Gambit 1.5* olarak adlandırdığı bu sistem en basit ifadeyle bir sıra tabanlı strateji. Ama klasik J-RYO'lardan farklı olarak tek bir parti yerine *union* adı verilen grupları yönetiyor, bireysel seçimler yapmaktansa her bir grubun liderine emirler veriyoruz. Oyunda bildiğimiz anlamıyla bir seviye atlama sistemi yok. Onun yerine gruplar savaş alanında kazandıkları başarılara göre çeşitli yetenekler kazanıp kendilerini geliştiriyorlar. Detaylı seçim yapamamanın belirli dezavantajları var tabii ki. Fakat oyunun ilerleyen bölümlerinde son derece geniş çaplı ve halihazırda yeterince uzun süren çarpışmalara gireceğinizi hesaba katarsanız, her bir birimi tek tek kontrol etmeniz gerekseydi neler olacağını az çok tahmin edebilirsiniz.

Ekranın üst kısmında gördüğünüz çubuk, dost ve düşman birimler arasındaki moral dengesini ifade ediyor. Moraliniz yüksekse daha fazla hasar veriyor, daha az hasar alıyorsunuz. Düşmanın morali çok düşerse savaştan kaçabiliyor. Birliklerinizin savaş alanındaki yerleşimi de önem taşıyor, zira düşmana hangi yönden saldırdığınıza göre verdiğiniz hasar da değişiyor. Benzer şekilde sağlığı azalan birimlerinizi geriye çekip iyileştirme şansına sahipsiniz. Savaş sırasında belirli tuşlara doğru sırayla basmanızı gerektiren mini oyunlar da var, dolayısıyla emirleri verdikten sonra arkanıza yaslanmak için pek vaktiniz olmayacak. Basit savaşlarda zaman kaybetmemek isteyenler için oyunun Xbox 360 versiyonunda bulunmayan bir de Turbo Mode eklenmiş, güzel olmuş.

VAZGEÇTİM, OLMAYALIM

Bu incelemeyi niçin yazıyorduk? Last Remnant'ın getirdiği yeniliklerle birlikte ne kadar başarılı olduğunu söylemek için. Şu anki haliyle oyun, PC'de oynayabileceğiniz en iyi J-RYO'lardan biri. Benim gibi oyunların ıncığını cıncığını çıkartmayı sevenlerdenseniz oyunun ömrü çok uzun, 70-100 saat arası uzunca bir macera var önünüzde. Üstelik daha çok Batı'ya yönelik hazırlandığından keyif almak için Japon kültürüne sahip olmanız gerekmiyor. Ancak bu yazıyla kafanızda ne kadar olumlu bir izlenim çizmek istemiş olsam da son sözü söylemem gerektiğinde ancak *olmuş da olmamış* diyebiliyor, aklıma gelen her iyi özelliğin yanına bir ama eklemeden edemiyorum. Square Enix yeni stratejileri için iyi bir başlangıç yapmış, ama daha fazlasını değil.

Benim sistemimde çalışır mı?

Vallahi benimkisinde çalışmadı. Daha doğrusu çalıştı ama bütün ayarları en aşağıya çektiğim halde o kadar kastı ki oynanacak gibi değildi, ben de gittim babamda oynadım. PC oyuncularının en büyük derdi bu (konsolların da en büyük avantajlarından biri). Normal şartlar altında oyunu satın almadan önce demosunu deneyip bakarsınız. Ama Last Remant'ın demosu bile mübarek 1GB boyutunda ve sizde önceki sayımızın DVD'si yoksa eliniz mahkum indireceksiniz. Square Enix bunun için bir çözüm yolu üretmiş, internet sitesine bir benchmark uygulaması koymuş. PC Version » Download PC Benchmark Software yolunu kullanarak indirebileceğiniz bu uygulama sayesinde "benim sistemimde çalışır mı"nın ötesinde nasıl çalışacağını doğrudan kendi gözlerinizle görebilirsiniz. Gerçi bu dosyanın da boyutu 274MB ama yine de 1GB indirmekten iyidir. Çalıştırmak için \Binaries\TLRBench.exe dosyasını kullanabilirsiniz. Hımm, 640x480 çözünürlükte performans o kadar da kötü olmuyormuş ya...

> Tür: Rol Yapma Oyunu **> Yapım:** Square Enix **> Türkiye Dağıtıcısı:** Yok **> Yaş Sınırı:** +17 **> Minimum Sistem:** Intel Core 2 DUO E4400/AMD Athlon64 X2 3800+ (2GHz) işlemci, 1.5GB bellek, 256MB ekran kartı, 15GB sabit disk alanı
> Önerilen Sistem: Intel Core 2 DUO E4600/AMD Athlon64 X2 4600+ (2.4GHz) işlemci, 2GB bellek, 512MB ekran kartı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Gayet uzun ve de etkileyici bir macera ama beklentilerinizi fazla yüksek tutmamanızı öneririz.

7.7





AŞK SON PARÇASI KAYIP BİR BULMACAYSA...

- ALİ SEZGİN

Neredeyse her röportajda sorulan salak bir soru vardır: "Zamanı geri alabilseydin hangi hatanı düzeltirdin?" Cevap veriyorum: Hiçbirini. İnsan yaptığı doğrularla değil yanlışlarla gelişir. İster sosyal ilişkilerinde olsun, ister gündelik hayatında, kişinin bir şeyleri doğru yaptığını anlamasının tek yolu hata yapmasıdır. İnsan doğrunun sonuçlarını kısa vadede alamaz. Öte yandan yanlışlar kesindir ve etkisini hemen gösterir. Yapılan her hata sonucunda kaybedilen her arkadaş ve sevgili, insanın ruhuna işler ve onu şekillendirir. Kusursuz değilim, olamam da. Şimdiye kadar yaptığım yanlışlar yüzünden değer verdiğim sayısız insanı kaybettim ve muhtemelen ileride de bu durum devam edecek. Ben buyum. Zamanında o kızı üzmeseydim, belki şu an bu zamanda daha çok değer verdiğim sevgilimi aynı şekilde kaybederdim. Kendimi ve doğamı anlayıp buna uygun ve tutarlı olarak hareket ettiğim sürece gerisinin önemi yok zaten. Kişi önünde sonsuz olasılıklar ve bilinmezlikler varken, hiçbir şeyini değiştiremeyeceği geçmişe takılıp kalmamalı zaten.

BU BEN DEĞİL MİYİM?

Braid benim gibi birini konu alan bir platform/bulmaca oyunu. Oyunun ana karakteri Tim her insan evladı gibi hatalar yapıyor ve sonuçlarına katlanmak yerine onu zamanda geri almaya çalışıyor. Yaptığı vahim hata sonucunda prensesin korkunç bir canavar tarafından kaçırılmasına neden olan Tim, kendini vahim şekilde yanlışlarını geri alma hayallerine kaptırıyor ve kendi dünyasında prensesine doğru zamanın akışının ötesinde bir maceraya doğru adım atıyor.

Braid aslında bir kadın ve erkek arasındaki ilişkinin zamana bağlı olarak nasıl değiştiğini, nasıl değişebileceğini tema olarak seçen interaktif bir öykü. Oyun temel olarak platform öğeleri içermesine rağmen bulmacaları çözebilmek için Tim'in yanı sıra gerçekliğin dördüncü boyutunu, yani zamanı da kontrol edebilmeniz gerekiyor. Bir oynanış sistemi, bulmacaları, etkileşimli bir dünyası olmasına rağmen Braid tam anlamıyla bir oyun sayılmaz. Her bölüm bir fikri temsil ediyor ve onu tam anlamıyla anlamadan ilerleyebilmeniz mümkün değil. Oyunun bazı bulmacaları basitçe zamanın olmadığı bir boyutta, yer ve hız gibi kavramların hiçbir öneminin kalmaması üzerine kurulmuşken, bazıları tamamen Tim'in içinde bulunduğu duruma ve ruh haline göre şekilleniyor.

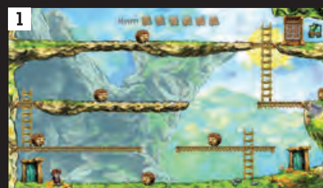
Oyunun platform öğeleri içerdiğinden haberdarsınız zaten ama bunların neredeyse hiç önemi yok. Çünkü Tim zamana hükmedebiliyor. Size çarpmak üzere ilerleyen bir kütükten zamanı hızlandırarak veya öldükten sonra zamanı geri alarak kurtulmanız mümkün. Bunları yapabilmesine bakarak Tim'i süper kahraman sanmayın. Onun en büyük özelliği, zamanla Hiro Nakamura'dan bile daha çok oynayabiliyor olması. Zaman cepçikleri yaratarak her şeyin yavaşladığı yerlere girmek, zamanda geri gidebilmek ve zamanda geri giderken gölgesini kendi yerine yola devam ettirmek gibi tümü de zamanla ilgili olan çeşitli güçleri var. Bütün konsepti gerçekten özel kılan ana etkense, çoğu noktada zamandan bağımsız olduğunu göstermek için yeşil yeşil parıldayan objeler. Yani dikkat etmeniz gereken tek element sadece geriye gelen füzeler, platformlar ve şekiller değil. Bir kez girildikten sonra yeniden açılmayan kapılar, Tim zamanın akışında çaresizce geriye doğru sürüklenirken ona doğru gelen roketler ve bütün planları son anda bozan alakasız şekiller… Oyun boyunca geçilmesi mümkün gözükmeyen yerlerin bu yeşil objeler sayesinde imkânsız olmadığını, sadece farklı bakış açıları gerektirdiğini göreceksiniz.

NEDEN UĞRAŞIYORUZ?

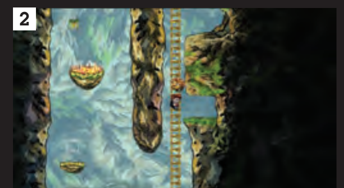
Braid'in ana amacı 6 bölüm boyunca Tim'in hatalarını düzeltip topladığı bulmaca parçaları sayesinde yaptığı hatanın neyi simgelediğini öğrenmek. Mevcut dünyadaki bütün parçaları toplarsanız ortaya çıkan resim Tim'in geçmişini ve yanlışlarını simgeliyor ve bütün bulmacaları tamamlarsanız prensesin bulun-



Neyse ki biz Mario değiliz ve prensesi bulmamıza yarayan yapbozlarımız var.



1- Zamanı nasıl kullanacağınızı, nerede geriye saracağınızı bildiğiniz sürece o kafalara takmayın.

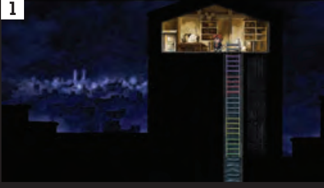


2- Merdivenlerden çıkmak Braid'in en zorlu işlerinden.

Basit gözükmesine rağmen mantıklı düşünen bir insan evladı bu bulmacayı çözemez. Braid oyuncuya sıradışı düşünmeyi öğretiyor.

1- Zamanın her şeyin ilacı olup olmadığı sorusunun cevabı bu kapının arkasında yatıyor.

2- Goya görseydi gurur duyardı







Ne İyi? Ne Kötü?

+ Zaman kavramı
+ İlginç senaryo
+ Zeki bulmacalar

- Çok kısa sürüyor
- Tekrar oynamanız için neden yok

TIM YENİ BİR YAPBOZ PARÇASINI ELE GEÇİRDİĞİNDE, KAYBETTİĞİNİZ VAKTİN ACISININ MUTLULUĞA DÖNÜŞTÜĞÜNÜ HİSSEDİYORSUNUZ.

duğu son dünyaya geçiş hakkı kazanıyorsunuz. Tim öyküsünü size asla doğrudan sunmuyor. Bunun yerine semboller bu işi sizin için görüyor. Bulmacalar genel olarak zaman kavramını değiştirmek üzerine yaratılmış. Oyunun her bölümde yaklaşık 4 kolay, 3 normal ve 2 zor bulmaca var. Toplam altı bölüm size o kadar da uzun gelmeyebilir ama zor bulmacaları anlayıp platform numaralarını çözebilmek 30 dakikaya kadar sürebiliyor. Braid'in bulmacaları zaman zaman oyuncuyu zorlamasına rağmen Tim'in yeni bir bulmaca parçasını ele geçirdiği andaki o duygu, o mutluluk neredeyse bütün o acı ve vakit kaybına değdiğini hissettiriyor.

Aslında Braid'in en büyük eksikliği de bu noktada ortaya çıkıyor. Oyunun geliştiricisi Jonathan Blow, bulmacalarından animasyonlarına, müziklerinden hikâyesine Braid'deki her şeyi tek başına tasarladı. Hiç şüphesiz Braid gibi stil sahibi ve zekâ gerektiren bir oyunu ekibiniz olmadan geliştirmek deha, sabır ve vakit gerektiren bir uğraş. Fakat oyuncular, haliyle konuya Jonathan'ın değil kendilerinin tarafından bakacak ve yaklaşık 6 saatte her şeyini bitirebildikleri bir oyuna 15 dolar vermek çok da içlerine sinmeyecek. Braid'in dünyasına geri dönmenizi sağlayacak bonus yıldızlar gibi fazladan elementler de olmasına rağmen insan ister istemez daha fazlasını bekliyor. Oyunların artık sadece kalitesiyle değil oynanış ömrüyle de puanlandırıldığı bu dönemde altı saatlik bir oyun ne kadar kaliteli olursa olsun belirlediğim standartların biraz altında kalıyor.

Braid'in en hoşuma giden yanı bölüm tasarımları oldu. Hemen hemen çoğu bölüm bir Nintendo oyununa methiye niteliği taşıyan küçük göndermelerle dolu. Tim kesinlikle bir Mario klonu değil, sadece içinde Mario ruhunu fazlasıyla taşıyan bir platform oyunu karakteri. İçinde dolaştığı dünya da o ruhun bir parçası. Kimi zaman bazı noktalar dev yeşil borularla kapatılmış durumda, kimi zamansa Tim'i orijinal Donkey Kong'un merdivenlerinde boğuşuyorken görüyor olacaksınız.



Tim zaman cepcikleri sayesinde silahlar başta olmak üzere görünüşte geçmesi imkânsız gözüken pek çok engeli aşabiliyor.

ÇÖZMEDEN ÖNCE 100 FIRÇA DARBESİ

Braid'in bölüm tasarımlarına hakim olan pastelsi havanın da oyuna daha bir ısınmamı sağladığını söyleyebilirim çok rahat. Bir kere bölümlerin tamamı, bambaşka temalara sahip olsalar da, kesinlikle sanatsal tarzları açısından uyum içindeler. Oyunun çoğu noktasında abartı lı derecede bariz fırça darbelerini ve boya izlerini görmeniz mümkün.

Öte yandan, Tim'in dünyasında seslerin pek yeri yok. Bir şeyleri ezdiğinizde veya bir yere bastığınızda sürekli olarak duyacağınız "pof", "kabum" gibi efektlerin haricinde fazla bir ses de gerekmiyor zaten. O yüzden sesleri boş verin, müziğe kulak kabartın, hiç pişman olmayacaksınız. Oyunun Xbox Live'da bu kadar tutmasını sağlayan unsurlardan biriydi geri plan müzikleri. Ve şimdi aynı etkiyi PC'de de yapıyor. Jonathan Blow'un seçtiği müzikler kolay kolay tekrar etmiyor ve zaman geriye doğru sararken tersten çaldığında bile kulak tırmalamak yerine ilginç, hoş bir tını bırakıyor.

Toparlamam gerekirse Braid uzun zamandır yolunu gözlediğim bir oyun olması dolayısıyla büyük beklentilerim karşısında ezilebilecek bir oyundu ama birkaç küçük hayal kırıklığını saymazsak, tarzı ve kalitesiyle beğenimi kazanmayı başardı. Çalışma saatlerim arasında kafamı dinlemek yerine onu daha çok zorlayacak oyunlar oynamak tam olarak benim tarzım değil ama bu durum Tim'in masalının piyasadaki en başarılı bulmaca oyunu olduğu gerçeğini değiştirmiyor.



Dünyamızın kuralları Tim'in hayal dünyasında her zaman geçerli değil.

> **Tür:** Platform - Bulmaca > **Yapım:** Jonathan Blow > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +12
> **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.4GHz, 768 MB RAM, 200MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** -
> Web Sitesi: www.braid-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kısa oyun ömrünü hesaba katmazsanız karşınızda neredeyse kusursuz bir oyun var.

8.7



Wanted: Weapons of Fate

KADERİN FALSOLU SİLLESİ -TOLGA KÖKER

Sıkı bir çizgi roman okuru ve koleksiyoncusu olmama ve bu konuda insanlara gönüllü danışmanlık bile yapmama rağmen Wanted'la filmi sayesinde tanışmıştım. Ama şimdi filmin güzel olup olmadığını burada tartışmayacağım çünkü Wanted: Weapons of Fate kesinlikle bir film oyunu değil. Hatta bir devam filminden bekleyebileceğimiz şekilde hikâyeyi geliştirerek sürdüren bir yapım. Doğrusu bu fikir gayet hoşuma gitti ve eski tecrübelerden edindiğim "film oyunuysa yine kötü bir şey çıkacak" önyargısını bir parça hafifletti. Ayrıntıya çok girmeden anlatmak gerekirse; karakterimiz Wesley'nin anne-babasının başına neler geldiğini öğrenip hikâyenin kaldığı yerden oyuna başlıyoruz.

EĞLENCE ARANIYOR

Üçüncü şahıs kamerasından oynanan aksiyon oyunlarını severim. Eğlencelidirler ve görsel açıdan bir FPS'ye kıyasla çok daha zengin olma potansiyelleri vardır, en azından benim için. Bu yüzden Weapons of Fate'ten en büyük beklentim bu yöndeydi. Fakat oyunun daha alıştırma görevlerinden başlayarak sonuna kadar yakamdan düşmeyen kolay oynanış, hevesimi kursağımda bıraktı. Farkında mısınız, son yıllarda en büyük derdimiz oyunların ya çok kolay olması ya da çok zor gelmesi, artık arası pek bulunamıyor. Ya o kadar uğraşılan oyunları oturup 4-5 saat gibi sürelerde bitiriyoruz ya da bir bölümü geçebilmek için bir haftamızı harcayarak deliriyoruz. İşte Wanted da bu kategorilerden ilkine giren ve belki bir iki kereliğine daha ara bölümleri oynayıp sonsuza kadar unutabileceğiniz oyunlardan olmuş. Özellikle "falsolu mermi" tekniğini öğrendikten sonra oyunun zor bir tarafı kalmıyor. Ağır makineli tüfekle yaptığınız birkaç koruma görevi dışında reload ekranıyla pek az karşılaşıyorsunuz. Onun da stratejisini çözünce problem kalmıyor zaten.

Yine son zamanlarda popüler olan "yaşam gücü barı yerine ekranı siyah beyaz hale getirelim, etrafa biraz kan saçalım ki ölmeye yakın olduklarını anlasınlar" tekniği kullanıldığı için başınız belaya girdiğinde bir yere siper alıp biraz bekliyorsunuz ve her şey tekrar normale dönüyor. Bu arada siper demişken, en temel stratejinizin siper alıp oradan oraya atlamak olacağını da hatırlatmak isterim. "Nasılsa kolay" diye düşünür ve saklanma gereği duymadan dümdüz düşmanların arasına dalarsanız 1-2 kurşunda çok rahat ölebilirsiniz. Ayrıca esas eğlencenin siper arası geçişlerde olduğunu, uygulamak durumunda kalacağınız minik minik stratejilerle oyunun güzelleştiğini de belirtelim.

HER İŞİN BAŞI ADRENALİN

Falsolu mermi ve ağır çekimde siper değiştirme özelliklerini kullanabilmeniz için bir adrenalin göstergeniz var ve onun dolması için de düşmanlarınızı öldürmeniz gerekiyor. Göstergeler dolduktan sonra rahat rahat bu özellikleri kullanabiliyorsunuz. Falsolu mermi kullanıp düşmanı tek hamlede öldüren kritik bir atış yaptığınızda, merminin arkasından düşmana gidişini gösteren ağır çekim bölümleri hoş görünüyor. Bu bir yenilik sayılmaz, daha evvel de kullanılmıştı ama yeniden görmek hiç de sıkıcı değil. Kontrolü filmvari şekilde oyuna bıraktığınızda üzerinize yağan kurşunları ve düşmanları vurduğunuz mini bölümler de oyuna değişik bir hava kattıkları için hoşuma gitti.

Sadece tetiğe basan parmak kaslarınız değil, yumruklarınız da zaman zaman çalışıyor Wanted'da. Burnunuzun dibine kadar koşan düşmanlarla genellikle bıçak dövüşüne giriyor (oyundaki karşılığı, yakın dövüş tuşuna deliler gibi basmak) ve bir yandan da "bu kadar düşmanın ortasında, açıkta durmuş bıçak dövüşü yaparken neden bir tane akıllı adam gelip de beni vurmuyor" diye düşünmeden edemiyorsunuz (oyundaki karşılığı, kötü yapay zekâ).





1- Lütfen, lütfen ama lütfen bir kolbastı esprisi yapma!! Yıllardır çalışıyorum ben bu teknik için, kalbini kırarım.

2- Uziyle falsolu mermi atınca birilerinin canı çok yanıyor.

Etrafa saçılmış çizgi roman parçaları, konsept çizimler ve oyun yapımcılarına ait alıntılar Wanted'ın meraklılarına son derece çekici gelebilecek birer hoşluk olarak oyuna eklenmiş. Zaten oynadıkça göreceksiniz ki Weapons of Fate özellikle Wanted sevenleri mutlu etmeye odaklanmış bir oyun. Ama eğer çizgi romanı ya da filmiyle aranızda özel bir bağ yoksa "bir süre eğlenceli gelebilecek herhangi bir aksiyon oyunu" gözüyle bakabilirsiniz çok rahat.

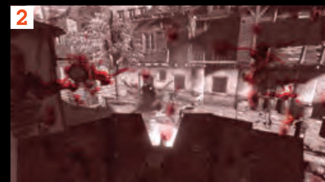


Ne İyi? Ne Kötü?

+ Aksiyona yenilik katan bazı özellikler
+ Temposu yüksek oynanış
+ Sesler özenle hazırlanmış
- Grafikler zaman zaman bozuluyor
- Çok kısa
- Yeterince zorlamıyor

1- - Olmaz dedim!
-Valla bırakmam, ben ödeyeceğim teleferiği. Akbili yeni fulledim diyorum.

2- Dünyanız kararmaya başladığında tek yapmanız gereken bir süreliğine burnunuzu siperin gerisinde tutmak.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ortalama bir aksiyon oyunu olabilir ama iyi bir Wanted uyarlaması.

6.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Grin > **Dağıtım:** Warner Bros. Ent. > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** Intel C2D E640 / AMD 2.33GHz, 1GB RAM, GeForce 8 serisi ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Minimum sistemle aynı > **Web Sitesi:** www.wantedvideogame.com

Death Track: Ressurection

İSTANBUL TRAFİĞİNDEN KAÇIŞ YOK -ALİ SEZGİN

Yapımcılar gibi ben de bazen ilginç fikirlere kapılabiliyorum. Bazıları burada bile bahsedemeyeceğim kadar saçma olmasına rağmen, kimisi de çok ilginç oluyor. Mesela bunlardan biri oyunlara yeni tür isimleri bulma fikrimdi. Zamanında fazlasıyla gülünüp dalga geçilmiş olmasına rağmen savaş ve yarış temalarını kullanan oyunlara "savrış" oyunu demeyi uygun görüyorum. Benzer fikirlerim üçkişvur ve "sırbazlısıt" kadar rağbet görmemiş olabilir belki ama ısrarlarım sonucunda bir gün savrış kavramının dilimize yerleşeceğine inanıyorum. Death Track, *Carmageddon*'la aynı dönemde çıkan ve onun yakaladığı rüzgârı pek de kullanamayan bir savrış oyunuydu. Evet, bir sürü hayran toplamayı başarmıştı ama hiçbir zaman bir klasik olamadı. Rahatsız edici sayıda eski oyunun ısıtılarak tekrar önümüze sunulduğu bu dönemde yeni bir Death Track'in karşımıza çıkması o kadar da şaşırtıcı değil belki ama ben Death Track'den önce bir Carmageddon yenilemesi beklerdim. Neyse, savrış savrıştır (olabildiğince çok kullanıyorum ki diliniz alışsın).

Death Track evrenine göre, kopan üçüncü bir dünya savaşı sırasında önemli dünya şehirleri büyük hasar görmüştür ve hazır her şey alt üst olmuşken şehirlerin büyük yarış etkinliklerinde kullanılması gibi gamsız bir çözüm bulunur. Adı Death Track olan bir oyunda İstanbul Park ve Formula 1 gibi zırvalar yerine araçların üzerine devasa taretlerin ve güdümlü roket sistemlerin takılmasını beklemeniz daha mantıklı olacaktır ki bu tahmininizde oldukça haklısınız. Death Track en hızlı gidenlerin değil, önünde vuracak hedef bırakmayan oyuncuların başarılı olabileceği bir savrış oyunu. Başarılı olmak istiyorsanız yapmanız gereken tek şey parmaklarınıza kan gitmeyene kadar tetiğe (tetik yoksa fareye) abanmak olacak. Çevrede bulunan kalkan, roket ve benzeri bonusları alırsanız ne âlâ, alamıyorsanız parmağınız yerine topuklarınız bayağı bir aşınacak çünkü arkanızdan son hızla gelen roketleri savuşturmak göründüğü kadar kolay değil.

SAVAŞIN DEĞİŞTİREMEDİKLERİ

Oyunda her şehrin bir öyküsü var. Paris'te savaş ve hava saldırıları hâlâ devam ederken, Londra ve dolayısıyla İngiltere adeta bir nükleer bataklık haline gelmiş durumda. Bölüm tasarımları ilk Death Track'e göre daha yavan olmasına rağmen Big Ben'in yelkovanı ve harabeye dönüşmüş İstanbul'un caddelerinde savrışabilmek bu eksikliği görmezden gelmeniz için yeterli oluyor. Gözlerini kırpıştırmana gerek yok, doğru okudun. Evet, İstanbul Death Track Ressurection'ın temalı yollarından bir tanesi. Diğer şehirler fazlasıyla çarpılmış ve değiştirilmiş olmasına rağmen İstanbul neredeyse birebir olarak oyuna eklenmiş. Aynı normalde olduğu gibi şehrin her yeri devasa çukurlar ve çöken yollarla dolu. Üstüne üstlük küresel ısınmanın İstanbul'a etkisi de oyunda rahatlıkla görülebiliyor. Haliç'in zaman zaman sarı bir renk alan nükleer suları da oyuna birebir eklenmiş. İstanbul Park'ı içeren simülasyon oyunlarının bile bu kadar gerçekçi yaratamadığı bir İstanbul tasviri için yapımcıları tebrik etmek istiyorum.

Görselliğe önem veren okuyucularımızdansanız artık sayfayı çevirebilirsiniz. Çünkü grafikler ve sesler, bırakın kaliteli olmayı, katlanılabilirlik sınırından bile bir hayli uzak. Oynanış ise döneminin önemli oyunlarından birini büyük ölçüde temel alması sayesinde ucundan kurtarıyor. Fakat Ressurection, orijinal Death Track'teki denge unsurundan ne yazık ki pek nasiplenememiş, roketleri alamadıysanız roketli rakiplerinize karşı neredeyse hiç şansınız yok. Dahası roketleri bloke etmek için de yavaşlamayı göze alarak abartılı savuşturma hamleleri yapmanız gerekiyor. Çok güçlü silahlar yerine pistin belirli bölgelerinde etkisini artıran dengeli bir silah seti daha çok hoşuma giderdi.



Birinci olmak arayı fazla açamadığınız sürece Death Track'te pek önem taşımıyor.

LAMI VE CİMİ

Death Track: Ressurection fena bir oyun değil. Çok fena, hem de baya fena bir oyun. Ya da şöyle anlatayım, piyasada Ressurection'dan daha güzel oyunların olduğunu bildiğiniz sürece mutlu olma şansınız yok. Zaten bu güzel havada ortalama bir oyun oynamak yerine dışarı çıkıp gezip tozmak, kuşlar ve kelebeklerle uğraşmak bana daha cazip geliyor. N'olur siz de benim gibi her gün cebelleştiğiniz şehir trafiğini bir de bilgisayarınızda yaşamak uğruna karanlık odalarda gençliğinizi harcamayın.

1- "Sabah sabah yine dadandı Beşiktaş sapığı!"

2- Hızınızı rampalara göre ayarlayarak güç paketlerine ulaşmak oyunda ana stratejiniz olmalı.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ İstanbul'da yarışabiliyoruz
+ Hız hissi. Fazlasıyla
+ Yarıştan ve aksiyondan kopmak kolay değil
- İstanbul'da yarışmak
- Grafikler yeterli değil
- Çevrimiçi desteği yok
- Silah dengesi sağlanamamış
- Death Track'in ruhunu yakalayamamış

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İstanbul'da savaşmak için Death Track: Ressurection'a ihtiyacınız yok. Araba sahibi olmanız yeterli.

5.5



> **Tür:** Savrış > **Yapım:** Aspyr > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3.0GHz işlemci, 1GB Ram (Vista 2GB), GeForce 6800, 7.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.aspyr.com



BIDIKLAR YENİDEN ARAMIZDA - ERCE & ESER GÜVEN

Şimdi size durup dururken "ku-kurinyu" desem "ne saçmalıyor acaba" der misiniz ki? Hatta ardından "doobod, doobod" desem… Bu kelimeleri duyduğunda bir anda geçmişe yolculuk yapanlar, sizleri şöyle manzaralı bir köşeye alayım. Buyrun efendim, çayınızı için kurabiyenizi yiyedurun siz. Ne de olsa neyle karşılaşacağınızı aşağı yukarı biliyorsunuz, hatta muhtemelen Goblins 4 ismini duyduğunuz andan itibaren sabırsızlıkla kaşımaya başlamıştınız avuçlarınızı. Bu kelimeleri duyup da 'ne diyor bu deli' diyenlerdenseniz de, geçin şöyle diğer köşeye, tek ayak üzerinde durun bakayım. Nasıl bilmezsiniz yahu Goblins serisini? Yaşı küçük olanları affediyorum, onlar da kurabiye tabağına dalabilir. Geriye kalanlara neler kaçırdıklarını anlatalım, değil mi Erce? Ne de olsa küçükken birlikte az kafa patlatmadık o çılgın bulmacaları geçmek için.

ÜÇ KAFADARLAR

Her şeyden önce bu yeni oyunun arkasındaki ismin Pierre Gilhodes olduğunu söyleyip içinizi iyice rahatlatayım. Kendisi serinin önceki oyunlarının konsept ve çizimlerinden sorumlu olan isimdi, bu oyuna da tüm ruhu aktarmayı becermiş sağolsun. Gobliiins 4'te ilk oyundaki kahramanlarımızla (adları farklı olsa da) bir kez daha son derece eğlenceli bir maceraya atılıyoruz. Üçü de birbirinden farklı özelliklere sahip karakterlerimizi doğru kullanabilmek için her birinin yeteneklerini iyi anlamamız gerekiyor. İlk olarak Tchoup'dan başlayalım. Kendisi akıllı olan Goblinimiz. Diğerlerinin aksine çenesi oldukça düşük ve konuşma işlerini bizzat hallediyor. Ayrıca envanter yönetimine sahip tek adamımız da o.

Stocco'ysa ekibin en aptal olanı. Aslında aptal değil ama kasları çok geliştiği için beyni aynı oranda büyüme imkânı bulamamış geçen yıllar içinde. Eğer ağır bir şeyler kaldırmak, birilerinin suratına yumruk indirmek ya da diğer iki hanım evladının beceremediği zor işleri başarmak istiyorsanız Stocco'ya bir ıslık çalmanız yeterli olacaktır.

Perluis'e gelince, kendisi ekibin büyücüsü. Olmadık şeyler yapabilmesi ve kendini süper salak durumlara sokmasıyla tanınan bir arkadaşımız kendisi.

RESMEN AYNISI BU!

Valla resmen Goblins yahu karşımızdaki. Doğru işleri yapınca sevinen, canları acıyınca sizi azarlamaktan çekinmeyen, o aptallık derecesinde şirin dilleriyle konuşan Goblinler bunlar. Hele bir tanesinin başına kötü bir şey geldiğinde diğerlerinin kıs kıs gülmesi yok mu, mutlaka yaşanması gereken bir deneyim. Daha oyunun ilk ekranında bitkiye tıklayın mesela, işte oyun bu tür komik görüntülerle dolu sonuna kadar. Bundan 15 yıl önce de aynı şeylere güldüğünüzü düşündüğünüzde Goblins efsanesinin nasıl da harika bir şekilde 2009 yılına taşındığını fark ediyorsunuz.

Aynı eski Goblins oyunlarında olduğu gibi bazı işlerin başarılması ancak doğru zamanlamayla mümkün oluyor. Yani eğer geçit vermeyen bir derenin diğer kıyısına ulaşmak istiyorsanız, dürtülen bir arı kovanından çıkan minik arıyı yemek için oradan oraya zıplayan dev kurbağanın sırtına doğru zamanda atlamalısınız.

Aslına bakarsanız minik Goblinlerimizle biraz daha uzun zaman geçirmek iyi olabilirdi. Gobliiins 4 sadece 16 bölüm içeriyor. Her bölüm tek bir ekrandan oluşuyor ve bu ekrandaki bulmacaları çözdüğünüzde bir sonraki bölüme geçmeye hak kazanıyorsunuz. Ancak 16 bölümü bir çırpıda bitirebileceğinizi de sanmayın. İlk ekranı hemen geçtiniz diye havaya girmeyin, ilerledikçe hayat zorlaşıyor. Tam da sevdiğimiz gibi, tam da kararında.

SEVİYORUM SENİİİ GOBLIIINS

Aslında diyorum ki keşke 3D olmasaymış, bu bölümleri olduğu gibi alıp o eski 2D yapıyı korusaymış yapımcılar, sanki daha çok tatmin edermiş Goblins sevenlerini. Yine de grafiklerin 3D halleriyle bile ahım şahım olmaması, o ruhu tekrar yaşamanıza yardımcı oluyor bence. Özlemişiz be seni eski dost, umarım yeniden karşılaşmak için bir 15 sene daha beklememiz gerekmez. Doobod.





1- Eğer ekranda örümceğe benzeyen bir şey varsa, adamlarınızı ısırmadan rahat bırakmayacak demektir. Kötü şey, gitsene sen bi…

2- Sağdaki keltoş ne kadar da uğursuz bakıyor, bulmacaya konsantre olamıyorum ki!



Topa tekme atıp şişeye büyü yapsam, sonra da… I ıh, böyle olmayacak :(

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Aynı ruh, aynı eğlence
+ Eski dostlarla buluşuyor olmak
+ Komik ve son derece şirin
- Keşke daha uzun olsaydı
- 3D olmasaymış mı ne?..

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dikkat, nostalji damarınızı kabartabilir. Eski Amiga'cıları mest edebilir.

7.5



> **Yapım:** Société Pollene > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** - > **Minimum Sistem:** 1.8GHz tek çekirdek işlemci, 512MB RAM (1GB Vista), ATI 8500 ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 1GB RAM, ATI 8500 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.snowball.ru/g4-eng



Leisure Suit Larry: Box Office Bust

DAHA KÖTÜSÜ YAPILANA KADAR EN KÖTÜSÜ BU –ESER GÜVEN

"Yapma" dedi rüyama giren uzun saçlı, kızıl sakallı dede. Şaşırtıcı biçimde Johan Hegg'e benziyordu aslında, oradan anlamalıydım söylediklerini ciddiye almam gerektiğini. "Yapma evlat" dedi. "Bazı sırlar hep öyle kalmalıdır evlat. Bazı kapılar hiç açılmamalı, bazı seslere kulak tıkanmalıdır. Bazı oyunlar hiç kurulmamalıdır, evlat. Yoksa çok pişman olursun." Bu öğüdü dinlemediğim için çok pişmanım ama artık iş işten geçti. Benim için bir ışık görünmüyor dostlarım, bari sizleri bu çukura düşmekten kurtarayım.

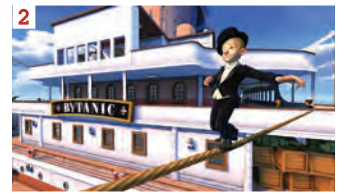
Biliyorum ki cümlelerimi çok dikkatli seçmem gerekecek. Merakınızı cezbedecek kelimeler kullanmak istemiyorum çünkü. İstemiyorum; merakınıza yenilip bu oyunu kurmanızı ve yaşama sevincinizin yara almasını istemiyorum. Bunu tam olarak beceremeyeceğimin de farkındayım, yine de amacım aranızdan mümkün olduğunca çok kişiyi kurtarmak olacak.

Box Office Bust da aynı *Magna Cum Laude* gibi efsanevi Larry serisinin yaratıcı Al Lowe'un herhangi bir katkısı olmadan hazırlanmış. Muhtemelen o yüzden orijinalindeki o ince esprilerinden, mizah anlayışından, keyfinden eser yok oyunda. Al Lowe'un bununla ilgili yorumu beni gerçekten çok güldürdü. Oyunun yapımcısı John Melchior, Al Lowe'un da oynamaktan keyif alacağı bir oyun yapmak istediklerini söylemiş. "E o zaman bana niye hiç sormadı ki", diyor Al Lowe, "neyse canım, Magna Cum Laude'dan daha kötü olacak hali yok ya?" Oyunu oynamamış bile Lowe, ama incelemeleri görünce cevabına ekleme yapmış. "Yanılmışım, beni bu felaketten uzak tuttukları için kendilerine teşekkür ediyorum."

UCUZ ATIN YAHNİSİ

Magna Cum Laude gibi cinselliğe yoğunlaşarak oyuncu toplamaya çalışan ucuz bir oyun yalnızca karşımdaki. Ama işte onu da beceremememiş ki. Ne yani, birbirinden çirkin 3D modellerle karşımıza çıkan, güya 'seksi' kadınların aklımızı başımızdan alması mı gerekiyordu? Bu mudur bir oyunun kendini oynatmak için kullanması gereken yol? Dedim ya, onu bile başaramamış bir oyun bu. Adamlar oyunun içine gireceği sınıflandırmadan korktukları için sahneleri kırptıkça kırpmışlar (Magna bu bakımdan daha cesur ama yine de işe yaramaz bir oyundu), böylece "Adult" sınıfından yırtarak "Mature" ile çıkmışlar piyasaya. İyi de o zaman hedeflediğin ergen kitleye bir şeyler sunman lâzım değil mi? Ne vaat ediyor bu oyun? Serbestçe hareket edebileceğiniz açık bir dünya. Geç canım bunları. At sürmek, kavga etmek gibi bir sürü aptal mini oyun içeren bir mini oyun derlemesi. Güya arka plandaki hikâyede amca Larry Laffer, film stüdyosunda bir köstebek olduğundan şüpheleniyor ve yeğeni Larry'den köstebeği ortaya çıkarmak için yardım istiyor. Sanmıyorum ki bu hikâyenin sonunu görecek kadar oyuna dayanabilen birileri çıksın.





1- Medusa'yı da güzel bulanlar vardır herhalde, Larry'nin kendisinden daha güzel olduğu kesin ayrıca.
2- Ah keşke yapım sırasında kafa üstü düşseydin o ipten…

Box Office Bust'ın elle tutulabilecek tek yanı seslendirmeler. Bu konuda kesenin ağzını açmış VU Games. Arrested Development'tan Jeffrey Tambot (George rolündeydi), Amerikan Pastası'ndan Shannon Elizabeth (hatırlatmaya gerek yok sanırım) ve Carmen Electra bu isimlerden en çok göze çarpanları. Ama karakterlerle bütünleştirebiliyor muyuz bu sesleri derseniz, cevabım koskoca bir hayır.

OYUNEZER DEĞİL OYUNAKUSAR

Oyunu bir süre oynadıktan sonra kafamda neler yazacağımı, daha doğrusu oyuna neler kusacağımı tasarlamıştım. Hatta Sinan'a da söyledim "ben çok pis kusacağım bu oyuna, haberin olsun" diye. "Kus tabii, kim tutar seni, pey pey" cevabından sonra "tutamaz değil mi ehueheh" diyerek gevrekçe sırıttım ama aklıma da bir şüphe düştü. Acaba benim mi oyunlardan beklentilerim çok farklılaştı, acaba Box Office Bust özünde iyi bir oyun ama bana hitap etmeyi mi başaramadı? Böyle zamanlarda farklı düştüğümüz noktaları görmek için inceleme okumayı seviyorum. İşte o okuduğum incelemelerden birinde gördüğüm bir cümle aslında kafamda dolanan ama bir türlü kelimelere dökemediğim şeyin tam bir özetiydi: "Bu oyun o kadar kötü ki, aynen kavurucu güneş altında pişen kurumuş bir köpek pisliği gibi kokuyor". Akıl, burun ve göz sağlığınız için uzak durun.

Ne İyi? Ne Kötü?

\+ Seslendirmeye para harcamışlar
\- Sesler haricinde oyunla ilgili her şey



Bu tiple hiç şansın yok canım, hadi uzaklaş inceden.

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Eğer zamanınızı boşa harcamak istiyorsanız boş boş oturun, daha iyi.

1.8



> **Yayıncı:** Codemasters > **Yapım:** Team 17 Software > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** 3.2 Ghz işlemci, 1 GB ram, 6 GB disk alanı, NVIDIA GeForce 6600 veya ATI RADEON X1300 > **Web Sitesi:** http://www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=3016



Elven Legacy

NASIL AÇ KALDIM? - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Off, bu ay ne uzun bir ay oldu ya... Hayır bir bu kadarını daha çekeceğiz bir de, on beşi bile olmadı. Neyse bugün gibi olursa çok sıkıntı olmaz herhalde, eğlenceliydi bugün ya... Tamam Yogi sakin ol, her gün eve geliyorum, her gün bacağıma zıplıyorsun, özel bir şey yok valla, hadi oğlum. Odam ne kadar uzak gözüküyor şu an ya, gel beyaz kapı gel... Kapı kolunu çevirmek için bile özel çaba gerektiriyor resmen. Çantamı şuraya bırakayım... O tarafa değil! Hay! O tarafta PSP vardı, bir şey olmuş mudur acaba ya... Dur maillerime bakayım sonra endişelenirim. Hmm, spam, spam, spam... Aa Sinan bir şey yazmış. Elven Legacy diye bir oyunla ilgilenir miymişim... Yani ismi hiç vaatkâr gelmiyor fakat koskoca imtiyaz sahibine hayır diyecek halim yok ya, sekiz-on saat sıkıla sıkıla oynar, yazar veririm n'olacak. Dur Jim'e söyleyeyim de oyunu alsın işten gelirken, param var mı acaba? Numarası neydi ki bu adamın? Hah buldum, beş, iki, sıfır, dokuz... Hah, Jim? Gelirken Elven Legacy diye bir oyun getirsene Play N Trade'e uğrayıp? Eyvallah.

-ÜÇ SAAT SONRA-

Allah'ım haklı olmayı çok seviyorum bazen, oyunun kutusuna bakar mısın ya? Paradox yapmış, hiç beklemezdim senden böyle bir şey Paradox. Neyse yükleyelim ve sıkılmaya başlayalım bakalım. Bu akşam yemekte ne olur acaba... Ödevim var mıydı bugün? Yoktu sanırım... Yoksa var mıydı? Hah yüklenmiş oyun. Oynayalım bakalım.

Heh heh, video da klişe gerçekten. Glittonir, Grusaldir, Bandanar, İsmusfantastik veya Klişer isimli bir elf, benzer isimli başka bir insanın benzer isimli bir elf imparatorluğuna ait bir büyüyü (büyü de benzer isimli) çaldığını teyit ediyor ve bunu kraliçesi Majesteleri Benzer İsimli Elf'e bildiriyor. O da sağ kolu Lord Benzer İsim'i gönderiyor savaşa. Biz sanırım bu lorduz... Yani kulağım ünlülerin sırf ünlü oldukları için yaptıkları animasyon film seslendirmelerini arıyor resmen. Bu kadar kötü seslendirme olur mu ya? Neyse seslendirilen şeyde de pek iş yok zaten, klişe diz boyu maşallah.

Bakalım nasıl oynuyormuşuz oyunu... Oyun dünyası altıgenlere ayrılmış ve her altıgende bir kara bir de hava ünitesi konuşlanabiliyor. Oyun sıra tabanlı ilerliyor ve her elde sadece bir hareket, bir de saldırı hakkımız var. Farklı birimlerde bu değişiyor, mesela izci birimi kendine belirlenen hareket limitini bölebiliyor, örneğin altı hareket edecekse önce bir, sonra iki, sonra da üç kez gidebiliyor. Yani sistem *Total War*'un birim hareketlerinden çok *Civilization*'ınkileri (daha spesifik olmak gerekirse *Fire Emblem*'i) andırıyor.

Hmm, karakterler gayet dengeli, şehir-kasaba ele geçirdikçe altın kazanıyoruz ve altınlarla destek birim çağırabiliyoruz. Yani "aman az mı ünite bastım" derdi yok, bu çok akıcı bir oynanış sağlıyor. Haritada sadece siz, düşmanınız ve taktikleriniz var, akla saygı duyan ve çok güzel bir yaklaşım bu. Ayrıca diğer Paradox oyunlarına kıyasla bir hayli anlaşılır, alışılır bir oyun Elven Legacy. *Hearts of Iron II*'nin aksine burada eğitimi çift basamaklı dakikalara çıkmadan tamamlamak mümkün. Hah, ilk savaşı kazandım... Aa, seçim şansı! Nasıl bir yol izlemek istediğime karar verebiliyorum; kolay, az savaşlı, karakterler tecrübe kazanıp yeni özellikler seçebildiği için acaba az geri dönüşlü yolu mu seçsem, yoksa kalabalık ama kazançlı yolu mu? Böyle bir tercih hakkı vermeleri ne hoş yahu… Sanırım ben kalabalık savaşı seçeceğim.

HER ÖLÜM ERKENDİR

... Hayırlı olsun, ilk ölümümü tattım. Nereden bileyim o duvarın arkasında beş tane mancınık olduğunu? Neyse multiplayer'ı deneyeyim o zaman, seç multiplayer'ı, seç interneti, refresh... Oyna, oyna, oyna, oha dört saat olmuş! Jim? Uyudunuz mu oğlum, yemek yemeyi unuttum ben?

Yapılacaklar listesi: Elven Legacy gibi bağımlılık yapıcı STS'ler sana hiç faydalı değil, oynamak bırakılacak. Bir ara oynamayı bırakıp yazmam da gerekiyor, unutulmayacak. Bundan sonra Sinan'dan alınan oyunlara "bu oyunla Sinan bana bu sefer nasıl bir işkence planlıyor?" sorusuyla yaklaşılacak. Ve Elven Legacy'ye 8.7 verilecek.

Ne İyi? Ne Kötü?

- + Bağımlılık yapıcı oyun yapısı
- + Güzel grafikler
- + Rafine oynanış
- - Hikâye korkunç klişe
- - Atmosfer çok zayıf
- - Seslendirme rezalet



Kol kanat germek?

1- Bazen cesaret hakkındaki fikirlerinizi yeniden düşünebilirsiniz.

2- Şey... Sanırım geciktik biraz.



1



2



"Bir problemin mi var?"
"Estağfurullah aplacım ne problemi... Ejderhaya selam."

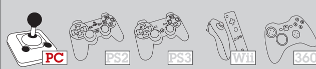
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Oynanış Fire Emblem veya Advance Wars'tan çok farklı değil ama bağımlılık yaratması için buna gerek de yok.

8.7



> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji/RYO >**Yapım:** 1C Company >**Türkiye Dağıtıcısı:** - >**Yaş Sınırı:** 12+ >**Minimum Sistem:** P4 1.5GHz / AMD 2000+ işlemci, 512MB RAM, 3GB sabit disk alanı, GeForce FX 5700 / Radeon 9600 ekran kartı >**Önerilen Sistem:** P4 2.4GHz / AMD 3500+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X850XT >**Web Sitesi:** www.elven-legacy.com

COMPANY of HEROES

BİR GENİŞLEME PAKETİ HER ZAMAN GENİŞLEME PAKETİ DEĞİLDİR -ERCE GÜVEN

Beni GZS türünün ölmediğine ikna eden iki oyunun eklenti paketlerinin birbiri ardına boy gösterdiği günler bu günler. Önceki ay *World in Conflict*'e dönüş yapmıştık, bu ay da Company of Heroes'un yeni eklentisiyle burun burunayız. Peki Tales of Valor da *Soviet Assault* gibi sadece küçük bir "eklenticik" mi yoksa ödeyeceğiniz parayı hak eden tam bir paket mi?

KISIM 1: YENİLİK

Yerimiz az olduğu için doğrudan Tales of Valor'un yeniliklerine girişmek istiyorum. Hoş ortada "girişilecek" pek bir yenilik olmadığından bu pek de zor olmayacak. Aslına bakarsanız Relic, son zamanlarda kendi oyunlarının özünü farklılaştırma çabasında ki bu her zaman iyi sonuç vermeyebiliyor. *Dawn of War 2*'de yaptığının bir benzerini Tales of Valor'a uygulamaya çalışıyor Relic. Ve bu seferki silahı, "doğrudan kontrol" denen bir "şey". Evet, bu özellikten "şey" diye bahsediyorum çünkü hoşuma gittiğini ve mantığını anladığımı söyleyemem. Elinizdeki birimlerden birini doğrudan kontrol ederek onun nişangâhını bile ayarlıyor olmak bir GZS'ye yakışmıyor bence. Elbet sevenleri olacaktır ama GZS dendi mi benim kafamda biraz daha makro yönetilen savaşlar oluşuyor.

KISIM 2: EKLENTİ

Size demiştim oyunda pek bir yenilik yok diye... Bakalım "eklenti" cephesinde durum nasıl.

Öncelikle oyunda 3x3 şeklinde 9 yeni tek kişilik görev var. İkinci Dünya Savaşı'nda yaşanan üç ayrı hikâyeyi anlatan bu mini senaryolar ana oyunun sarıp sarmalayan senaryo anlatımının yanına bile yaklaşamıyor olsa da, bildiğimiz ve sevdiğimiz Company of Heroes oynanışını sundukları için (çoğunlukla) alkışı hak ediyorlar. Ama bu görevlerde bile bazı bölümlerin "yenilik" arayışı içinde zevksiz birer mini aksiyon oyununa dönüştüğünü görebiliyoruz. Relic'in bir an önce bu orta-yaş krizi tadındaki değişim çabasından kurtulup "bozuk olmayanı tamir etme" felsefesine başvurması gerekiyor bence.

Tek kişilik modu bir kenara bırakırsak ToV'un önemle üzerinde durduğu asıl bölümün çoklu oyuncu modu olduğunu görebiliriz. Tales of Valor, eskilere ek olarak Assault, Panzerkrieg ve Stonewall isimli 3 yeni mod sunuyor. Assault modunda yönettiğiniz "Hero"nun komutasındaki destek birimlerinizle düşmanın suyunu çıkarmaya çalışırken, Stonewall'da işbirliğine dayalı bir oyunla üzerinize dalga dalga gelen düşmanı arkadaşlarınızın yardımıyla püskürmeye çalışıyorsunuz. Panzerkrieg ise GZS'lerin deathmatch'i olarak düşünülebilir. Elinizdeki tek bir süper güçlü tank yardımıyla, diğer oyuncuların süper güçlü tanklarını hurda yığınına çevirmek yegâne amacınız.





1- Aradan geçen 3 yılda CoH'un görselleri hiç de yaşlanmış görünmüyor.

2- Tales of Valor'da tanklarınızın namlusunu bizzat kontrol edebiliyorsunuz.

KISIM 3: DEĞİŞİKLİK

İşte Tales of Valor'un "genişleme paketi" olmaktan çıktığı yer burası. Çoklu oyuncu modunda her dört ordu için oyuna eklenen ikişer yeni birim aslında tam olarak "eklenmiş" değil. "Bu ne demek?" dediğinizi duyar gibiyim. Açıkçası ben de kendime bu soruyu sorup sorup durdum ToV'u oynarken. Eğer tonla para verip satın aldığınız yeni eklentinizin oyuna kattığı 8 birimi kullanmak istiyorsanız orijinal oyundaki 8 birimden vazgeçmek zorundasınız. İşte ben buna saçmalık derim! Ne kadar düşünürsem düşüneyim aklıma bu hareketi normal gösterecek bir sebep gelmiyor. Herhalde Relic'in bildiği bir şey vardır diyerek bu konuyu beynimden uzaklaştırmaya çalışıyorum.

KISIM 4: 0 DAY PATCH

Bu kavrama inanılmaz sinir oluyorum aslında. Yıllar süren geliştirme süresi, kalite kontrol süreçleri, haftalara yayılan beta testleri sonunda hâlâ oyununuz ilk gün yamalarına ihtiyaç duyuyorsa ortada bir yanlışlık var demektir. Lütfen yanlış anlamayın. Relic gibi oyunun arkasında duran, çıkardığı yamalarla sürekli oyun kodunu geliştiren, sorunları ortadan kaldıran, ufak tefek yenilikler getiren firmaları diğer hepsinden daha çok seviyorum ama nedense her yaptıkları oyunda bir "ilk gün yaması" lafı geçtiği için "kaliteli oyun" yerine "önceden belirlenen zamanda çıkan oyun" hazırlamaya daha fazla önem verdikleri izlenimine kapılıyorum.

Sonuç olarak Tales of Valor için söylenebilecek tek bir şey var: Tamam, üç yıldır CoH'la son derece iyi vakit geçirdik ama sanırım artık Company of Heroes 2'nin vakti geldi de geçiyor bile.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Tek kişilik dokuz yeni görev
+ Eğlenceli çoklu oyuncu modları
+ Görseller hâlâ ilk günkü gibi taze
+ Ana oyuna ihtiyaç duymuyor

- Parasını hak edecek bir eklenti paketi değil
- Artık CoH 2 istiyoruz

1- Düşük çözünürlüklerde bile CoH'dan aynı keyfi alacağınızdan emin olabilirsiniz.

2- Yıkım, Company of Heroes'un en eğlenceli öğelerinden biri.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bu yazıda üçüncü kez söylüyorum ama bana sorarsanız CoH misyonunu artık tamamladı.

6.0



>**Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji >**Yapım:** Relic >**Türkiye Dağıtıcısı:**: Aral İthalat >**Yaş Sınır:** 16+ >**Minimum Sistem:** 2.0GHz tek çekirdek işlemci, 512MB RAM (1GB Vista), ATI X800 ya da GF6600 >**Önerilen Sistem:** 3GHz C2D işlemci, 1GB RAM, ATI X19x ya da GF8x Serisi >**Web Sitesi:** www.companyofheroesgame.com



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

BİR İHTİMAL DAHA VAR, O DA ÖLMEK Mİ DERSİN?

Yaptım. Evet, Amerika'da altı aydır bana destek olan Xbox 360'ımı hiç utanmadan satıp bir adet PlayStation 3 aldım. Aslında planım PSP'mi satıp parasını PS3'e katık etmekti fakat böyle bir durumda PS3'e oyun almam mümkün olmayacaktı. Ben de Fable II'min arkasından biraz ağlayarak (tüm zamanların en sevdiğim oyunlardan biri oluyor da kendisi, bu oyun PC'ye çıkmaz-sa iki elim yakanda Molenü) Xbox 360'ımı sattım. Artık bu sayfalarda iki seksen yazan rütbenin üzerimdeki etkisi midir bilmiyorum fakat an itibariyle kendimi ilk defa tüm konsollara hakim hissediyorum. Emin, bu hep böyle bir şey mi olacak ya? Hayır, iyi de hissettiriyor biliyor musun?

Beri yandan... Olmak ya da olmamak diyen bir sarışını okudum bütün ay, bir aynaya bakıyordu elinde çıplak bir "bodkin" ile o sarışın. "Olmak ya da olmamak, işte soru bu" diyordu sakince. Kabul edilemez bahtın sapanlarına ve oklarına sebat etmek mi, yoksa bir deniz derde karşı silahlanıp karşı çıkmak suretiyle onu yenmek mi daha asil olan? Ölmek, uyumak, bir ihtimal rüya görmek. "Ama işte pürüz burada" diyordu o sarışın prens, "O uykudan sonra nasıl rüyaların geleceğini bilmiyoruz. Hayatın yorucu dertleri altında terlemeyi ve somurtmayı, hiçbir gezginin geri dönmediği o bilinmez ülkenin dertlerine uçmaya tercih etmemiz de bundan değil mi?" Garipti sarışının suratı kafamda bunları söylerken. Kararlı, meraklı ve kafası karışmış. Olmak ve olmamak arasındaki o büyülü ikilemin acısını çeken sarışını anladığını iddia eden adamlara ait birçok yorum izledim sonra. Hepsi başka başka konuşuyordu ama tek bir şey ortaktı: Olmak ya da olmamak. Soru buydu işte. Gelecek aya kadar baş baş efendim.

FABLE'LI HALO'LU ELITE DÖNEM

Geçtiğimiz aylarda Sony'nin PlayStation 3'te bir fiyat indirimine gidiyor olabileceğine dair yazdığımız haberi hatırlayanınız var mı? Ben hatırlıyorum çünkü o tür haberleri her girdiğimde içimde buruk bir sevinç oluyor. Seviniyorum çünkü o konsola sahip olmayan kullanıcılar için müthiş bir haber bu. Fakat sevincim buruluyor, zira o konsola sahipseniz kazıklanmış hissediyorsunuz kendinizi ister istemez. Bu hissin ne kadar berbat bir şey olduğunu, çıktığı gün DS alan arkadaşımın dört ay sonra "abi ben 80 dolara aldım ya?" dediğimde verdiği tepkiden biliyorum. O yüzden Xbox 360 Elite'ı almış bulunan arkadaşlar bu haberi görmezden gelsin çünkü söylenene göre Elite, fiyatında bir değişiklik olmadan yeni bir paketlemeyle karşımıza çıkacak; paketteki̇ler Fable II ve Halo 3. Evet. Piyasa değerleri 40'ar dolar olan bu oyunlar, söylenene göre Elite'la birlikte 400 dolara paketlenecek. 2008'in bizce en iyi ikinci oyunu Fable II ve konsolların en sevilen FPS'lerinden Halo 3 size 360 aldırmayı başarabilecek mi bilmiyoruz fakat halihazırda almış olanlara sakin olmalarını ve Bill Gates'e saldırı planlarını unutmamalarını tavsiye ediyoruz. Emekli oldu adam. Yazık.



SİMÜLASYON OLAMAYACAK KADAR GERÇEK

Sony'nin PSP ve PS3'ü satmak için David Lynch tarafından yönetilmiş reklam filmlerinden keçi kanı akıtmak gibi korkunç itici pazarlama yöntemlerine kadar sıradışı bir ton yöntem denediğini biliyorduk fakat PSP için lisansladıkları bir sistem, dürüst olalım, ilk defa kulağa gerçekten "OHA" dedirtecek bir şey gibi geliyor. Patent bürosuna göre Sony, PSP tarafından kontrol edilebilinen bir oyuncak arabanın haklarına sahip şu an. Evet. PSP arayüzünden kontrol edilebilen bir uzaktan kumandalı oyuncak araba. Patent bürosunca lisanslanan muhtemel kullanım yerleri arasında neler bulunduğunu tahmin edebiliyorsunuzdur herhalde? *Gerçekçi* yarış mı demiştiniz? Daha gerçekçisini düşünebileniniz var mı?



KORKUYU HİSSETMEK



"Japon menşeli korku filmlerinin etkilediği oyunlar" diye bir liste yapsak bir hayli uzun olacağından emin gibiyiz, o yüzden az sonra haberini vereceğimiz Feel'ı ilk başta biraz garip karşıladık. Evet, Feel her şeyiyle Uzakdoğulu bir korku oyunu. Artık Japonya'nın resmi konsolu payesini kazanmış olan Wii'ye (sadece Wii'ye) çıkıyor olması da onun bir başka küçük ve uzun saçlı kız klişesine gebe olduğunun işaretçisi. Peki ne gerek vardı buna? Burun kıvırmadan önce Feel'ın kulağa iyi gelen özelliklerini de dinleyin (ya da okuyun, gözünüze iyi gelsin). Oyun, Uzakdoğu korku sinemasındaki bu akımı başlatan yönetmen Takashi Shimizu tarafından, Bullet Witch ve Vampire Rain gibi oyunların yapımcısı AQ Interactive'le ortak şekilde tasarlanıyor. En azından kaliteli korkacağız yani. Feel'ın ikinci güzelliği, Wiimote'u bir fener gibi tutma ve fenerin pilinin oyundaki hayatta kalma şansımızı doğrudan etkilemesi gibi (saçma da gelse) yenilikler içeriyor. Sanırım bu oyun da iyi çıkarsa artık Wii için, MadWorld sonrası başlayan bir yetişkin döneminden bahsedebileceğiz.

SAVAŞ DEĞİŞMEZ AMA PIPBOY DEĞİŞİR

Eğer Fallout 3'ünüzün Collector's Edition'ını Amazon'dan "Survival Edition" ismiyle aldıysanız yanında sizi hoş bir sürprizin karşıladığını da hatırlayacaksınız. Almayanlara büyük ihtimalle hava atarak söylediğiniz gibi o sürpriz bir "PipBoy replikasıydı". Gelin görün ki (hava atarken bunu eklemeyi büyük ihtimalle *unuttunuz*) bu replika hiç de umduğunuz gibi çıkmamıştı, içinde doğru düzgün bir şey yoktu. Neyse ki dünyada donanım modlayan insanlar var. Bu tür süper insanlardan biri de bir iPod Touch yardımıyla çağdışı PipBoy'umuzu nispeten -kıyamet sonrası- çağa uygun bir hale getirmiş. Acaba sorsak Tesla Armor da yapmış mıdır?



AYDIN HAVASI

- DSi'ın çıktığı hafta sonu Avrupa ve Amerika'da 300'er bin sattığı açıklandı. Evet, sadece iki günde bu rakama ulaşan şey daha önce çıkmış bir konsolun yeniden tasarımı. Nintendo, suyun mu vitaminli nedir?
- Wii Sports Resort'un Japonya'da bu Haziran çıkacağı açıklandı, Avrupa çıkışıysa Temmuz ayı. Shigeru? Oyunu ben Türkiye'ye dönünceye kadar çıkartmaman için verdiğim paranın geri kalanını nereye yatırayım?
- Gün geçmiyor ki Wii Amerikan eğitim sistemine bir katkıda daha bulunmasın. New York'taki bazı okullar bundan böyle beden eğitimi derslerinde Wii Fit'i kullanacaklarını açıkladı.
- PSP'ye gelecek ve bir gitar yerine normal tuşlarla kontrol edilecek olan Rock Band Unplugged'ın Haziran ayında piyasaya çıkacağı söylendi ve arasında Audioslave, Blink 182 ve Nirvana gibi gruplara ait şarkıların da yer aldığı liste açıklandı.
- PSP2'nin iki analog kolu, dokunmatik ve kaydırabilinen iki ekranı olacağına dair dedikodular oyun dünyasında dolaşmaya başladı. Sony'nin PSP2'yi E3'te duyuracağı söyleniyor.

MASTER



KONSOL TOP 20

Aman Tanrım! Wii'ye çıkmamış bir 1 Numaramız var bu ay!

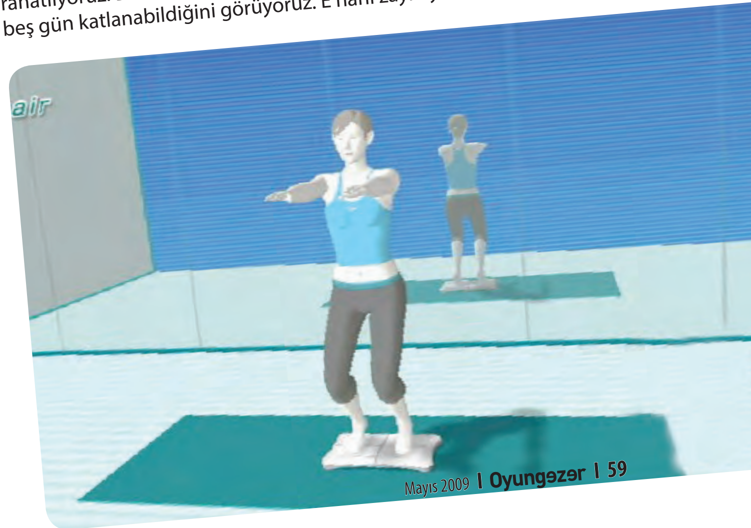


1 WiiFit
Wii
Şaşırdınız mı? Biz şaşırmadık.

02 Resident Evil 5	Aksiyon	PS3, 360	Capcom
03 FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
04 Wheelman	Aksiyon	360, PS3, PC	Midway
05 Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
06 Street Fighter IV	Dövüş	360, PS3	Capcom
07 Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
08 Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
09 Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Sega
10 Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Aksiyon	DS	Rockstar
11 Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii, DS	2K Play
12 Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
13 Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	DS	Nintendo
14 Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
15 Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	PS3, 360, PC	Warner Bros.
16 Tom Clancy's H.A.W.X.	Aksiyon	PC, PS3, 360	Ubisoft
17 Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PS3, 360, PC	Rockstar
18 Ben 10: Alien Force	Aksiyon	PS2, PSP, DS, Wii	D3P
19 My Fitness Coach	Spor	Wii, PS2, Xbox, PC	Respondesign
20 Guitar Hero: World Tour	Eğlence	Wii, PS2, PS3, 360	Activision

Wii DON'T PLAY A LOT

Fark ettiniz mi bilmiyorum fakat bu sayfalarda konsol savaşlarına pek fazla girmemeye çalışıyorum, zira şahsen tüm konsolların kendi kitleleri ve oyunları içerisinde inanılmaz değerli olduğunu düşünüyorum ve şahsi tercihlerin bu kadar fazla olduğu bir oyun dünyası şahsen hoşuma gidiyor. Fakat bazen, konsolları medeni bir şekilde çarpıştıran bir şeyler oluyor ve onları size anlatmak istiyorum. Nielsen'in konsol kullanımı üzerine yaptığı çalışma da onlardan biri. Nielsen'e göre bu neslin tartışmasız lideri Wii, bir ayda sadece 5 gün kullanılıyor, PS3 ayda 6.8 gün kullanılırken Xbox 360 7.1 günle en fazla kullanılan konsol *(boşuna ısınıp patlamıyor alet demek -Serp.)*. Bu sonuç, konsolların kalitesinden ziyade hitap ettikleri kitle hakkında fikir veriyor aslında. Ve Nintendo'nun da bizim de bildiğimiz üzere Wii kullanıcılarının yazılım değil donanım tüketicileri olduğu gerçeğini kanıtlıyor. Başka bir deyişle, "hardcore" oyunculuğun ölmediğini, sadece Wii'nin oyun dünyasında eskisini yıkmayan yeni bir kulvar olduğunu görüp rahatlıyoruz. Bir de, ortalama oyuncunun kol bacak sallamaya ayda ancak beş gün katlanabildiğini görüyoruz. E hani zayıflıyorduk?



YASAL UYARI:
İşbu yazıda yeni çıkmış bir konsolun testi yapılacaktır. Aynı konsolun eski modellerine sahip olan okuyucuların içine girebilecekleri bunalımdan müessesemiz sorumlu değildir.

NINTENDO DSi

DUR, KURCALAMA, BEN ANLATIRIM

-MERT HAKKI BİNGÖL

Şimdi DSi'ı elimize alır almaz daha ilk anda bariz bir farklılık hissediyoruz. DSi'ın yüzeyi DSLite'tan tamamen farklı. Lite'ın hiç sevmediğim bir özelliği olan parlak yüzey, DSi'da kaldırılmış. Kullananlar bilir, DSL karakollarda kullanılabilecek kadar başarılı bir parmak izi tutabilme yeteneğine sahiptir. Hele bir de üzerine ışık vurduğunda, parmaklarınızın o göz kamaştıran izleri birer leşlik abidesi olarak etrafınızdakileri selamlar. DSi'ın dış yüzeyinin tamamen mat bir malzemeyle kaplanmış olması bu nedenle benim için kafadan kocaman bir artı puan demek. Bu noktada "şunu başta yapaydınız ya be Nintendocuğum" diyecektim ama bu sözü daha önce kaç defa söylemiş olduğumu hatırlayarak vazgeçiyorum.

Cihazı açmadan önce şöyle bir dıştan süzdüğümüz DSi'ın DSL'den diğer bariz farkları, daha sonra uzun uzun anlatacağımız üzere dış yüze bir kamera eklenmesi ve alttaki Gameboy Advance kartuş yuvasının kaldırılmış olması. DS'ten sonra kademeli olarak Gameboy desteğini bitiren Nintendo, bilindiği üzere geçtiğimiz sene Gameboy'un artık sona erdiğini, bundan kelli yola DS'le devam edeceğini resmen duyurmuştu. DSi'dan Gameboy desteğini çekerek de bu kararında ne kadar ciddi olduğunu ispatlamış bulunuyor. Ne diyelim, hayırlısı olsun.

Eh artık açalım şu kapağı, değil mi?

AÇIL KAPAK AÇIL

Eveeet, kapağı açar açmaz ilk gözümüze çarpan, tam ortaya yerleşmiş, gözümüzün içine bakan ikinci bir kamera. Bir de power düğmesinin yeri. Daha önce sağ yan tarafta bulunan power düğmesi DSi'da iç tarafta alt ekranın soluna taşınmış. "Hoppalaa, ya oyun oynarken elimiz filan çarparsa ne olacak? Küt diye kapanıverir cihaz mazallah" dedim ama koskoca Nintendo bu kadar büyük bir saflık yapmış olamaz canım. Power düğmesi içeri göçük tasarlanmış ve DSi'ı kapatmak için bir süre basılı tutmak gerekiyor. Hah, bu noktada süper bir gelişmeden daha bahsedeyim. Power'a kısa bir süreliğine basarsanız cihaz kapanmıyor ama reset atıyor. İzninizle kollarımı havaya kaldırıp "yaşassıın!" diye bağırmak için yazıya ufak bir ara vermek istiyorum...... Ehem, evet devam edebiliriz. DS'teki en sinir bozucu durumlardan biri böylece elimine edilmiş oluyor ve artık ana menüye dönmek için cihazı kapatıp açmanız gerekmiyor.

Kapak açıldığında yalnızca dikkatli gözlerin fark edebileceği bir diğer detay da ekranların DS'tekinden daha büyük olması. Evet, daha büyükler ama bu fark öyle "vauuv, adamlar napmış böyle yaaa" dedirtecek türden değil. Kaldı ki renk sayısı gibi teknik özellikler tamamen aynı olduğundan ekranın birkaç milim büyümüş olması kime ne kazandırır, çok da emin olamadım.

Hmm, bakalım bahsetmediğimiz bir şey kaldı mı? Yok, kalmamış. E, verelim madem enerjiyi, bir bakalım içinde neler varmış.

Cihazı açtığımızda gelen ana menü bize artık DS kullanmıyor olduğumuzu gayet açık bir şekilde haykırıyor. Ana menü DS'ten tamamen ama tamamen farklı. Bir kere DSi'da, aynı Wii'de olduğu gibi kanallardan oluşan bir menü yapısı var. Yatayda yan yana dizilmiş bu kanallar arasında kalemimizle ekranı kaydırarak gezinebiliyor, istediğimiz kanalın üzerine tıklayarak da içine girebiliyoruz. DSi'da Wii'deki gibi kanallar olmasının en önemli sebebi DSi'da internetten aynı Wii'deki gibi, ücreti mukabilinde oyunlar, eklentiler, efendime söyleyeyim ıvırlar ve de zıvırlar indirebiliyor oluşumuz. İndirdiğimiz bu yeni şeyler, yine aynen Wii'de olduğu gibi ana menüdeki boş kanallara yerleşiyor.

TEKRAR ÇAL SHIGERU

DSi'ın beni hayal kırıklığına uğratan tek yeniliği müzik oynatıcısı oldu. AAC destekleyen bu yazılım maalesef MP3 çalmıyor. Çalamıyor değil, çalmıyor. E ne anladım ben bu işten değil mi ama? Burada da aynen kamera kullanırken yaptığımız gibi sesimizi kaydedip üzerinde değişiklikler yaparak geyiği tavanda gezdirebiliyoruz ama dedim ya, her ne kadar lisans nedeniyle olsa da, MP3 olmaması büyük bir eksiklik.











Şimdi, madem Wii Shop Channel dedik, DSi'ın getirdiği en önemli yenilikleri şöyle bir sıralayalım artık: Online alışveriş, dahili internet gezgini, dahili müzik çalar, dahili kameralar, gelişmiş kablosuz internet desteği ve artırılmış dahili hafıza. "Ekranlar da büyük ama?" diyen arkadaşlar olabilir ama ben, az önce de dediğim gibi, bunun çok önemli bir artı olmadığını düşünüyorum.

GÜVENLİ, HIZLI, OPERALI

Gelişmiş kablosuz bağlantı desteğinden başlarsak, bildiğimiz üzere DS'in kablosuz ağlara bağlanmak için sadece WEP desteklemek gibi çok büyük bir dezavantajı var. Bu gerçekten önemli çünkü WEP çok güvensiz ve kullanımı giderek ortadan kalkan eski bir kablosuz ağ güvenlik teknolojisi. Dolayısıyla güvenliği dikkate alan pek çok yerde, *öhö* işyerlerimizde *öhö* ve hatta kendi evimizde DS'le nete çıkmak imkânsız hale geliyor. DSi'la artık bu sınırlardan kurtulmuş bulunuyoruz. WEP, WPA, WPA2 tüm kablosuz güvenlik yöntemlerini destekleyen DSi sayesinde artık elimizdeki bu kablosuz cihazı "acaba burada çalışır mı?" stresine girmeden takır takır kullanıyoruz.

Kablosuz bağlantı sınırının kaldırılmış olması DSi için çok önemli çünkü DSL'in aksine DSi bayağı bir online yetenekle geliyor ki bunlardan en önemlisi dahili internet gezgini.

Opera internet gezgini, DS için kartuş olarak ve ücretli satılıyor bildiğiniz gibi. DS'in sadece 4MB hafızaya sahip olmasını ve Opera'nın inanılmaz derecede yavaş ve kullanışsız olarak çalıştığını da hatırlayınca DSi'da dahili gelen Opera, bu eski sürüm göz önüne alındığında tam anlamıyla çağ atlamış. Şimdi bir kere DSi'ın hafızası 16MB'a, işlemcisi de 133MHz'e çıkarıldığından (DS 67MHz'di) internette gezinmek çok daha rahat bir hale gelmiş. Mobil cihazların en kaliteli gezgini Opera, bu konudaki tecrübesini DSi'da da konuşturmuş ve ortaya gayet kullanışlı bir gezgin çıkmış ancak bizim için çok önemli iki eksikle: Türkçe karakterleri tanımaması ve Flash desteği olmaması. Türkçe karakter desteği (umarım sadece şimdilik) olmadığından Türkçe sayfaları okumak işkence olabiliyor. Öbür yandan da başta Youtube olmak üzere Flash gerektiren hiçbir web sayfası çalışmıyor. Tüm bunlara rağmen, bazen çok yoğun sayfalarda çıkan "hafıza yetersiz" uyarısını da bir kenara koyarsak, Opera'nın işini iyi yaptığını söyleyebiliriz.

Bir diğer önemli online yetenek de aynı Wii'deki gibi internetten ücret (puan) karşılığında içerik indirilebiliyor olması. Nintendo bunun için DSi'a dahili 256MB hafıza koymuş ve ek olarak da SDHC destekli SD kart yuvası eklemiş. Wiiware'imsi bir servis olan DSiWare yoluyla Nintendo sunucularından DSi'ımıza oyun indirebiliyor, güncellemeler yapabiliyoruz. DSi'ın Wii'deki gibi bir sanal konsol desteği bulunmuyor ve oyunlar 200-500 puan aralığında geziniyor.

NINTENDO HATIRASI

Gelelim DSi'ın bence en radikal olan tarafına: Kameralar. DSi üzerinde, ikisi de 640x480 çözünürlük destekleyen 0.3megapiksel, biri dış kapakta diğeri içeride olmak üzere iki adet kamera bulunuyor. DSi'ın fotoğraf makinenizin yerini alma iddiası olmadığından bu özellikler ilk başta düşük görünse de aslında gayet yeterli. Kaldı ki hafıza ya da işlemci muhtemelen daha yükseğini kaldıramazdı. Kameraları kullanabileceğimiz bir yazılım da DSi'la beraber geliyor. Bu yazılım aracılığıyla fotoğraf çekebiliyor, fotoğraflar üzerinde oynamalar yapabiliyor, onlarca hazır şablonu uygulayabiliyor, tanıdıklarımıza gönderebiliyoruz. Kamerayla oynamak gerçekten çok eğlenceli. Uygulanabilen onlarca efekt, aile ve arkadaş ortamlarının vazgeçilmez geyik aracı olmaya aday izlenimi uyandırdı bende. DSi'ın en çok kamerasıyla zaman geçirdiğimi itiraf edeyim.

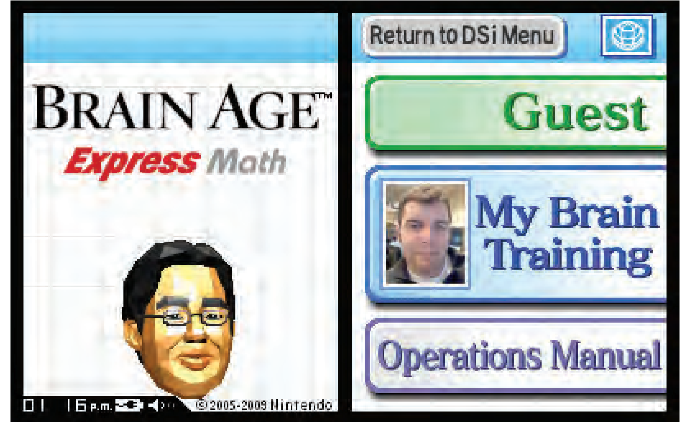
500 puan karşılığında indirdiğim *Warioware Snapped* oyunu da kamera destekleyen ilk DSi oyunu. DSi'ı masanın üzerine koyarak karşısına geçiyoruz ve cihaza önce kafamızı ve ellerimizi tanıtıyoruz (bak DSi, bu kafam, bunlar da ellerim). Daha sonra da kafamızı ve ellerimizi oynatarak ekrana gelen mini oyunları oynuyoruz. Örneğin ekrandaki paraları ellerimizle topluyor, kafamızı sağa sola oynatarak gökten düşmekte olan şapkaları yakalamaya çalışıyoruz. Oyun çok eğlenceli aslında ama sanırım benim gibi koskoca adamlar için tasarlanmadığından olsa gerek (hağyır koca kafalı değilim ben), kadraja sığmakta çok zorlandım. Yav kafam zor sığıyor zaten, üstüne bir de ellerimi mi sığdıracağım? Olacak iş değil. Bu nedenle DSi'dan uzağa oturmak zorunda kaldım ama bu sefer de minicik ekranda olan biteni yakalamak zorlaşıyor. Maymun olduğumla kaldım kısacası. Yine de kadrajı tutturabildiğim zamanlarda oldukça eğlendiğimi söyleyebilirim.

DOĞAL HALİNİZ Mİ?

DSi'da çalışıp da DS'te çalışmayacak herhangi bir oyun henüz duyurulmadı, tabii ki az önce anlattığım *Warioware Snapped* tarzı indirilebilir oyunlar hariç. Yakın bir gelecekte de DSi'a özel oyun çıkmayacağını bildiğimize göre, bu cihazı bir DS2 olarak değil de bol makyajlı bir DSL olarak tanımlarsak hata yapmış olmayız.

Sonuç olarak, eğer DS'iniz yoksa ya da eski tip şüşko (tipsiz şişko demek) DS'lerden birine sahipseniz DSi harika bir yatırım olabilir. Tüm DS oyunlarını oynatması bir yana, getirdiği yenilikler de tatmin edici olacaktır. Ancak eğer halihazırda bir DSL sahibiyseniz, cihazı edinmeden önce bir denemekte fayda var diye düşünüyorum. GBA slotunun olmaması birçok kişi için direkt aletten soğuma sebebi olabilir. "Benim için fark etmez" diyenlerdenseniz DSiWare ürünlerini şöyle bir gözden geçirip cihazın kamera, internet gezgini gibi özelliklerini bir test edin. Şaşırtıcı derecede zevk alabilirsiniz.











1- DSi'ın çıkıştan farklı renkli modelleri bulunuyor.

2- Warioware Snapped, DSi için ilk indirilebilir oyunlardan.

3- WiiWare'in kankası DSWare... Cebinizdeki DS dükkanı.



BIONIC COMMANDO

SALLAN YUVARLAN BANA - FURKAN FARUK AKINCI

Yeni nesil konsolların arcade kanallarını açmasıyla birlikte retro oyunculuk dört nala koşar oldu. Geçmişin popüler oyunları da böylece utangaçlığı bir yana bırakıp birer ikişer tekrar podyumda görünmeye başladı. Kimisi üzerine yeni kıyafetler geçirip makyajını tazelerken, kimi de 'beğenen böyle beğensin' diyerek eski haliyle arz-ı endam etti. Ortalığı şen gören 1987 tarihli Bionic Commando da sandıkta daha fazla duramadı tabii. Önce eski haliyle çıktı meydana, ardından şöyle bir façasını düzeltti. Ondan sonra bir baktık bizim ihtiyar Bionic spor salonuna yazılmış, birkaç dil kursuna birden başlamış ve sürekli kendine yeni kıyafetler alıyor. Anladık ki oyun yeni nesil konsollara, tamamen yenilenmiş olarak gelecek. İlkin temkinli yaklaştık, 'aman abi' dedik, 'zamanında iyiydin hoştun ama bu yeni yetme oyuncular her şeyi beğenmez. Sen iyi görünürsün tabii ama mantığın eski. Dikkat et, rezil rüsva etme kendini' dedik. 'Benim neyim eksik be!' dedi, azarladı bizi. 'Peki abi' dedik, 'sen bilirsin'.

Sonra bir baktık ki bizim ihtiyar bir 20 yaş gençleşmiş, gelmiş kapımıza dayanmış, 'nasılım?' diye soruyor. İlkin bir duraksadık çünkü gerçekten iyi görünüyordu. Temkinliydik. Acaba hakkını vererek, ter dökerek mi bu hale gelmişti yoksa steroidle, botoksla mı şişirmişti kendini? Ve makyajı akınca neye benziyordu? Öyle ya, 20 sene önce son derece popüler olan platform türüne (başka türde oyun çıkmazdı neredeyse) gayet eğlenceli yorumlar getirmişti Bionic Commando (BC). O zamana kadar sürekli atlayıp zıplıyorken, BC'de tutunup sallanarak boşlukların üzerinden ilerleyebiliyorduk. Oyuna adını veren Bionic'ten kasıt, kahramanımızın koluna monte edilen bir kancaydı. Bu kancayla her yerden salınabiliyor, düşmanları pataklayabiliyor ve yüksek yerlerden aşağı tutunarak inebiliyorduk. Bunların hepsini yeni Bionic Commando'da da yapabiliyoruz. Ama sanki kontroller biraz dağınık gibi… Oyunun büyük bir kısmında sağ kolunuza monte edilmiş kancayla birtakım hareketler yapıyorsunuz. Haritanın hemen her yerine bu kanca sayesinde ulaşabiliyorsunuz. İster yüksek olsun ister alçak, fark etmiyor. Araba, çöp tenekesi gibi eşyaları fırlatmak, düşmanları tutup savurmak gibi aksiyonlar da yine kanca kolunuzun işi. Anlayacağınız oyunun en büyük numarası kolunuzdaki kanca. İşte bu sebeptendir ki kanca kullanmak için oluşturulan kontrol modelinin daha iyi olmasını beklerdim. Çünkü kancayı çıkartınca geriye kalan şey orta şekerli bir aksiyon oyunu sadece.



ESKİLERDEN KİM KALDI?

Bionic Commando '87 tarihli oyunun kaldığı yerden aynen devam ediyor. Olaylar oyunun NES sürümünden yaklaşık bir 10 yıl sonrasını konu alıyor. Nathan Spencer'ın başkarakter olduğu senaryoda, Biyonik Komandolar kendi hükümetleri tarafından ihanete uğruyor ve birer birer öldürülmeye başlıyorlar. Devam eden terör saldırıları ise cabası. Siz bu sırada hem adınızı temize çıkarmaya, hem de saldırıları durdurmaya çalışıyorsunuz. Orijinal oyundaki karakterleri en son iki piksel modelleriyle gördükten sonra burada kanlı canlı görmek gerçekten hoş bir durum oldu. Oyunla ilgili bir diğer ilginç bilgi ise başkarakterimiz Nathan'ın Faith No More solisti Mike Patton tarafından seslendirilmesi.

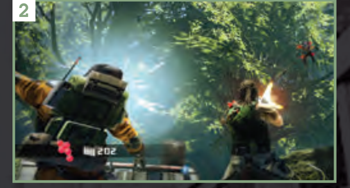
Ne İyi? Ne Kötü?
+ Çok oyunculu seçenekler
+ Kimi düşmanlarla çatışmak ve boss savaşları
+ Biyonik kolun varlığı
- Ah, bir de kontroller sağlam olsaydı
- Eskimiş oyun mantığı
- Vasat karakterler



1- Multiplayer haritaları, tek kişilik senaryodaki haritalar ile aynı.

2- Kancanız sayesinde her yerden gelen düşmanlara karşı hazırlıklısınız.

3- Çok oyunculu modlarda kancanızı kullanmak çok önemli.





BEN ÇARPILDIM BEN SANA

BC'ye ilk başladığınız zaman oyun sizi direkt olarak bir eğitim bölümüne sokuyor. Burada genel kontroller dışında kancanızı nerelere, ne şekilde savurmanız gerektiğini de öğreniyorsunuz. Bu ilk bölüm oyunun geneli için de bir fikir veriyor. Diyorsunuz ki 'haa, oyunun büyük kısmında atlayıp zıplayacağım.' Eğer, platform kimlikli bol atlamalı zıplamalı oyunlardan, refleks gerektiren işlerden hazzetmiyorsanız bu oyun kesinlikle size göre değil, baştan söyleyeyim. Daha oyunun ilk görevinde havada asılı duran mayınların arasında tutunarak ilerlemeniz gerekiyor. Altınızdaysa tahmin edebileceğiniz gibi bir uçurum var. Bu bölüm, oyunun karakteristik özelliklerinin direkt olarak '87 tarihli orijinal BC'den alındığını gösteriyor bize. Yani bir platform ve aksiyonun harmanı… Fakat orijinal oyunun aksine bu yeni nesil oyunda ciddi kontrol ve tasarım problemleriyle karşı karşıyayız. Öncelikle kontrollerin alışkanlık gerektirdiğini belirteyim. Bir diğer deyişle oyuna ilk başladığınız zaman sıklıkla öleceksiniz ve siniriniz bozulacak. Uçurum kenarlarının nerede başlayıp bittiğini anlayamayacaksınız. Tutunmaya çalışırken sıklıkla aşağı uçacaksınız. Kontrol noktalarının arası da son derece açık olduğu için aynı yerleri sürekli baştan oynamak zorunda kalacaksınız.

Oyunun çatışmalarında genel bir vuruş tokluğu eksikliği var. Açık bir teşhis bu, zira ne vurduğunuzu ne de vurulduğunuzu pek anlamıyorsunuz. Özellikle düşmanlarınızı uzaktan avlamaya çalıştığınız zaman vurup vurmadığınızı sezemiyorsunuz. Yine de düşmanlarınızı biyonik kolunuz sayesinde farklı şekillerde öldürebildiğiniz için yakın dövüş ateşli silahlara göre daha fazla eğlence sunuyor. Arabaları ve koca kayaları savurup düşmanlara fırlatmak da oldukça eğlenceli. Ama bu özellikler de genelinde kontrol problemleri olan bir oyunda kayboluyor.





1- Bir terminali ele geçirmeden önce genelde kalabalık bir grupla savaşmanız gerekiyor.

2- Ormanlar kralı Tarzan, Çita'sını kurtarmaya giderken.

Düşman tipleri pek çeşitli sayılmaz ancak Mech ve boss'larla kapışmak oldukça eğlenceli. Her birinin zayıf noktasını bulmak ve özel güçlerinizi kullanarak hepsini alaşağı etmek oyunun belki de en eğlenceli kısmı. Oyuna küçük bir tabancayla başlıyor ve zamanla yürüyen mühimmat deposuna dönüşüyorsunuz. Siz güçlendikçe düşmanlarınız da güçleniyor tabii ki. Daha büyük ve güçlü silahlar kullanan düşmanlarla karşılaştıkça ortalık daha bir şenleniyor.

BUNAK OYUN

Biyonik kolunuzu kullanarak birtakım bulmacaları da çözmeniz gerekiyor zaman zaman. Etrafta düşman birliklerine ait bilgisayar terminalleri bulabiliyorsunuz. Bu terminalleri hack'leyerek kimi kapıları açıyor, mayınları ve güvenlik kameralarını kapatabiliyorsunuz. Bu terminallerin her biri çoğunlukla bir kontrol noktası anlamına geliyor.

Uzaklık ve yükseklik BC'deki engellerden biri değil. Her zaman için gidecek bir yol buluyorsunuz. Haritalar geniş ve birkaç farklı yolla birbirine bağlanabiliyor. Bu nedenle takılıp kalmak gibi bir derdiniz genellikle olmuyor. Ancak daha önce de belirttiğim, burada da biraz daha açmak istediğim üzere biyonik kolu kullanmak zaman zaman fena halde bir işkence halini alıyor. Sıklıkla havada asılı duran nesnelerin arasında R2 tuşunu bir basıp bir bırakarak ilerlemek zorunda kalıyorsunuz. Hele asılabileceğiniz birkaç farklı nokta olduğu zaman havada yön seçmek ve doğru noktaya asılmak çok zahmetli bir iş halini alıyor. Düştüğünüz andaysa haydi, gerisin geri en başa dönüyorsunuz. Kimi zamansa tüm bunları ateş altında yapmak zorunda kalıyorsunuz. Elbette ki kontroller daha oturaklı olsaydı tüm bunlar son derece eğlenceli bir hal alabilirdi ancak bu haliyle eğlendirmekten ziyade sinir bozucu oluyor.

Oyunun çok oyunculu seçenekleriyse tek kişilik senaryodan daha fazla eğlence sunuyor. Elbette biyonik kolunuz çok oyunculu modlarda da başrolde. Oyunda deathmatch ve capture the flag gibi klasik modlar yer alıyor ve bu seçenekler oldukça eğlenceli. Diğer taraftan Capcom daha fazla seçeneğin, indirilebilir içerik olarak sunulacağının işaretini verdi. Tek kişilik senaryodan umduğumuzu bulamadığımız için çok oyunculu seçenekler BC'nin daha cazip olan tarafı kuşkusuz.

ÖLMÜŞSÜN GÖMENİN YOK

Sonuç olarak: "Biyonik güzel abim, bak gayet iyi görünüyorsun. Senden daha iyi görünen çok oyun var piyasada ama sen de pek kötü sayılmazsın. Ama elin ayağın tutmaz olmuş. O kadar yerden uçmak kaçmak zıplamak artık eskisi kadar eğlenceli değil, bunu sen de kabul et lütfen. Bir zamanlar kartaldın ama maalesef artık eski havan yok. Belki muhabbetin bir süreliğine çekilebilir ama o kadar yani. Kızma, gücenme. Saygılarımızla abi."

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Bir zamanların ortalığı yıkan oyunlarından biriydi Bionic Commando ancak dünya aynı değil. Yine de çok oyunculu seçenekler fena değil.

6.5

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 TL) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **İngilizce Gereksinimi:** Düşük > **Web Sitesi:** www.bioniccommando.com



Guitar Hero Metallica

İKİ BÜYÜK AŞKIMIN BİR ARAYA GELDİĞİ O BÜYÜLÜ AN!

- GÖKTUĞ YÜKSEL

17 senedir Metallica dinliyorum, 14 senedir oyun dergilerinde yazarlık yapıyorum. GH: Metallica oyununun çıkacağını ilk duyduğum gün Tanrı'ma şükürler ettim. Trailer'ı ilk gördüğüm gün tüylerim diken diken oldu. Senelerdir severek dinlediğim grup ve senelerdir hem hobi hem profesyonel olarak yaptığım iş en sonunda buluşacaklardı ve işte buluştular!

Guitar Hero veya *Rock Band* oyunlarının geçmişine falan hiç gerek duymadan doğrudan Metallica konusuna girmeyi düşünüyorum. Ama Metallica'ya dalıp iyice gazlanmadan önce oyunun aynen *World Tour*'daki gibi sadece gitar için değil, tüm grup için olduğunu, yani vokal, gitarlar ve baterinin tek oyunda birleştiğini hatırlatmak isterim.

Şimdiye kadar biri Türkiye'de, ikisi Amerika'da üç kez Metallica konserine gittim. Bir tanesine sadece gitmekle kalmadım, çıkıp abilerimle şarkı bile söyledim. Metallica'nın bütün konser DVD'lerini aldım, seneler boyu her şarkıyı binlerce kere, notası notasına ezbere bilecek kadar dinledim. 15-16 yaşlarında sadece Nothing Else Matters çalabilmek için gittim kendime bir gitar aldım, şimdi evin her tarafını gitarlarla donattım. Metallica'ya fan site yapabilmek için HTML öğrendim, yıllar sonra o hevesle başladığım iş şu anda bana para kazandıran işim haline geldi. Hayatımın önemli bir kısmını Metallica'ya harcadım. O derece dellendim ki canlı bir konser kaydı dinlediğimde gözümü kapatıp beynimde konser sahnesi yaratabiliyorum, canlı olarak kafamda izleyebiliyorum. Konu hakkında bu kadar tecrübesi, aşkı ve bilgisi olan biri olarak diyebilirim ki bütün bunlar oyuna süper aktarılmış.

ECSTASY OF GOLD

Nasıl ki her Metallica konseri Ecstacy Of Gold'la açılıyor, oyunumuz da Ennio Morricone'un gönüllere taht kuran o melodisiyle başlıyor. Biz, Metallica'yı kendine örnek alan (ulan başka kimi örnek alacaktık zaten?) "tallica Jr." isimli grubu büyütmeye çalışıyoruz ve Metallica'nın alt grubu olmaya uğraşıyoruz. Bu sırada başka grupların şarkılarını çalarken kendi elemanlarımız olarak oyunu oynuyoruz, Metallica parçalarındaysa James, Lars, Kirk ve Rob sahneye çıkıyor. Hikâye bundan ibaret. Pek bir numarası yok yani. İşte her konser sahnesinde yeteri kadar yıldız tamamlayıp yeni yeni yerleri açıyoruz ve oyunda kariyere bu şekilde devam ediyoruz. Eski GH oyunlarının aksine burada bir konser salonunu bitirmeden diğerine geçememek diye bir şey yok. *Rock Band*'deki yıldız usulü yapılmış her şey ve bence *World Tour*'dakine nazaran daha güzel olmuş.

Rock Band 2'yi World Tour'dan daha çok sevmiş olmama rağmen, Guitar Hero'nun nota dağılımının daha gerçekçi olduğunu söylemişimdir her zaman. Bu da elbette oynanabilirliği inanılmaz artırıyor. Sadece arpej türü hareketler gerektiren şarkılarda (Fade To Black mesela) plastik gitarda tellere swipe yapamadığımızdan biraz mantıksızlık oluyor ama mümkün olanın en iyisini yapmış adamlar. Ses kayıtlarının hepsi süper, hangi enstrümanı çalıyorsanız onun sesi biraz daha fazla çıkıyor, özellikle bas gitar çalarken şarkılar daha da bir tatlı. Bir sürü şarkı var; Fade To Black, Enter Sandman, The Thing That Should Not Be ve daha niceleri.

Tabii her oyunda olduğu gibi bu





1- Grup üyeleri oyuna çok iyi aktarılmış. Her şarkıda kendinizi adamların yanında çalıyor gibi hissedebiliyorsunuz.

2- Guitar Hero'nun klasik sahne şovları...



1- Metallica'nın alt grubu olmak için bundan fazlasını yapman gerek cunyır.

2- Metallica konserlerinden bildiğimiz özel Dracula şovu, kullanılan onlarca temadan yalnızca biri.


1


2



Hâlâ Guitar Hero enstrüman seti edinmediyseniz, karar vermek için bundan daha iyi bir sebep olamaz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Birth
+ School
+ Metallica
+ Death
- Keşke daha çok şarkı olsaydı...
- Konuk gruplar daha iyi seçilebilirdi...

oyunda da tonlarca unlock edilmeyi bekleyen şey var. Öncelikle şunu söylemeliyim ki adamlar achievement (aynı şekilde PS3 Trophy) kriterlerini çok iyi ayarlamış. Mantıklı olmuş her şey. Achievement'lar dışında paranızı çoğaltıp rütbenizi artırdığınızda yepyeni gitarlar, bateri setleri, Metallica tişörtleri, konser salonları ve daha onlarca şey açılıyor. Sırf bunlar için insanın oyunu daha da oynayası geliyor. Benim gibi gitar manyakları için Kirk'ün ve James'in bütün gitarlarını toplamak yukarıdan gelen emir gibi bir şey. Zaten hayatımın sonuna kadar yetecek kadar parayı bir köşeye koyduğumda gerçek hayattaki gitar koleksiyonumu genişletip Kirk'ün Dracula ve Mummy'sinden tutun Ouija'sına kadar bütün gitarlarını, James'in Grynch'inden tutun Truckster'ına, eski kasa ESP Explorer'larına kadar her bir gitardan almayı düşünüyorum. Bu arada bu satırları annem okuduysa birazdan telefonum çalacak ve "oğlum boşa para harcama" diye nasihat verilecek. Neyse, bir gitara 2500 dolar verecek kadar param yok zaten, ileride dedim annecim. Şimdi demedim. Ehueheuh. Şimdilik oyundan gitar biriktirmeye devam edelim. Her ne kadar Ken Lawrance Explorer, Diamond Plate Explorer gibi gitarları oyunda görsem de James'in ve Kirk'ün bütün gitarları oyuna eklenmemiş. Tabii herkes benim gibi manyak olmadığı için bu adamların gitar koleksiyonunu bilmeyebilir ama eksikler var abi. Beyaz üzeri siyahlı Ouija yok mesela, Dracula temalı gitarı, yeşil alevli Flying V'yi göremedim. Beyaz Papa Het Explorer yok. Eet Fuk Explorer da yok. Ama sponsorlar süper, bir sürü ESP gitar, Tama bateri seti, EMG pickup falan. Her şey bir gitarist, daha doğrusu müzikle uğraşan insanlar için dolu dolu hazırlanmış. Çok beğendim.

WHEREVER I MAY ROAM

Her GH oyununda olduğu üzere, bu oyunda da çeşit çeşit konser mekânları, sahneler var. Öncekilerde biraz fanteziye kaçan türden mekânlarla karşılaşmak mümkündü, burdaysa mekânlar Metallica'nın geçmişteki gerçek setleri baz alınarak yapılmış. Mesela unutulmaz Rusya konserindeki mekânın ve 97'deki Cunning Stunts konserindeki arenanın benzerleri, Damage Inc Tour konser serisindeki o muhteşem sahnenin hemen hemen aynısı ve daha çeşit çeşit sahne oyunda yer alıyor. Metallica'nın gerçek stüdyosu da karşımızda. Bunu da tamı tamına orijinaline uydurmuşlar. Bayraklar, gitarların durduğu yerler falan bile orijinalinin aynısı. Her sahnenin bir açılış videosu var bir de kapanış videosu. Açılış videolarında sahnenin tanıtımı yapılıyor, etraftaki devasa heykeller falan gösteriliyor. Kapanış videosunda ise sahnede bir şeyler oluyor, mesela Lady Justice'in kelle-i şerifi kopup yere düşüyor veya Cunning Stunts'taki Enter Sandman çalarken hidrolik pistonlar yardımıyla sahnenin ortasına düşen çelik kolon olayı gerçekleşiyor falan. Dediğim gibi Metallica seven herkes için zevkten kudurtan anlar bunlar. Sadece bunlarla kudurmuyoruz aslında, oyunun menülerindeki Scary Guy'lar, Pushead kafatasları, oyun esnasında gitar fretboard seçenekleri, satın alabileceğimiz onlarca Metallica giysisi... Bütün bunlar hepimizin hayaliydi sanırım ve gerçek oldular.

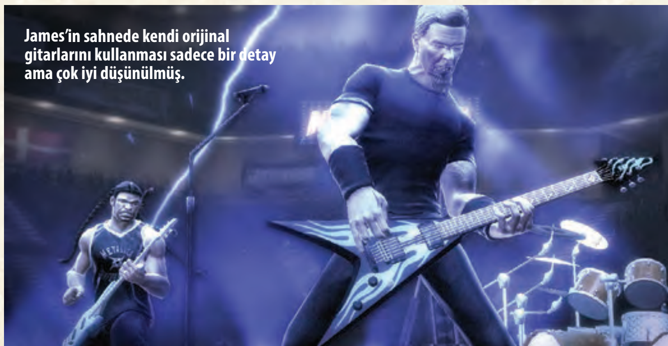
Oyunu kendi kendinize veya arkadaşlarınızla grup kurup oynamak da zevkli ama eğer süper bir Guitar Hero hastasıysanız, Xbox Live veya PSN üzerinden rakiplerinizle karşılaşabilir ve kozunuzu paylaşabilirsiniz. Buradaki modlar önceki Guitar Hero modlarıyla aynı, ancak yeni bir power up var, o da Fade To Black. Ben ilk çıktığı gün oyunu aldım ve online ortama daldım. Tabii millet yeni yeni öğrendiği için birtakım keklikleri avlamak pek zor olmadı. Ancak tahmin ediyorum ki şimdi tekrar online maç yapmaya kalksam beni rezil rüsva ederler. İnternette karşılaştığım ve de işi gücü oyun oynamaktan başka bir şey olmayan insanlara (veya veletlere) hayret ediyorum. Bu adamlar günde 4-5 saat Guitar Hero oynuyordur kesin. Ama işte arada sırada girip karşılıklı atışmak zevkli oluyor. Benimle kapışmak isterseniz, Xbox Live ID'im GOKTUG. Beni ekleyin, görüşelim bakalım Creeping Death'de.

Peki oyunun hiç mi eksisi yok bilader? Var tabii ama "o kadar kusur kadı kızında bile olur" derler ya, o türden. İki sayfadır oyunu yere göğe sığdıramasam da evet, Guitar Hero: Metallica oyununun da bana göre çok az olmasına rağmen birtakım kusurları var. Öncelikle seçilen şarkılar süper olmasına rağmen insan hep daha fazlasını istiyor tabii. Özellikle benim gibi doyumsuz bir insansanız 28 Metallica şarkısı size yetmeyecektir. Ayrıca konuk grupları ve de ekstra şarkıları pek beğendiğimi söyleyemeyeceğim. Tamam, biz nasıl James'i kendimize örnek alıyorsak, o da Lemmy'i kendine örnek aldı çoğu zaman ancak bu Ace Of Spades'den bana artık gına geldi. Olmasa da olurdu be hoca…

AND NOTHING ELSE MATTERS...

Türkiye'de Guitar Hero setlerinin pahalıya satıldığını duydum ama benim gibi Metallica'yı, özellikle Kirk, James ve Lars'ı delicesine seviyorsanız bu oyunu almak boynunuzun borcudur arkadaşlar.

Kesinlikle kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Abartmadan söylüyorum, bu oyun 60 dolar yerine 600 dolar olsa yine alırdım. Vallahi alırdım. Metallica seven bir insan için yapılmış en güzel oyun bu. Metallica'yı tanımayan (hangi mağarada yaşıyorlarsa adres versinler, turistik mekân yapalım orayı) veya Metallica'dan pek hoşlanmayan ancak metal müziğe gönül verenlerin bile kaçırmaması gereken bir oyun. Bu oyunu oynadıktan ve bitirdikten sonra, parçalardaki gitar rifflerini, soloları, şarkı sözlerini, davulları falan diğer Guitar Hero oyunundakilerle karşılaştırdığınızda Metallica'nın kaliteyi ne kadar artırdığını bir kere daha görecek ve Metallica'ya bir kez daha saygı duyacaksınız. All hail to MetallicA!!!


James'in sahnede kendi orijinal gitarlarını kullanması sadece bir detay ama çok iyi düşünülmüş.

> **Tür:** Ritim > **Yapım:** Neversoft > **Dağıtım:** Activision > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat
> **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** metallica.guitarhero.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Sizin için de Metallica deyince akan sular duruyorsa burada durduğunuz kabahat. Yapılmış en iyi GH oyunu bu.

9.3

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl









1- Tekerlek Adam 2012 Olimpiyatlarına böyle hazırlanıyor.

2- “Lan olm ben sana dedim bu meret şişede durduğu gibi durmaz diye!”

KEL BAŞA ŞİMŞİR TARAK -FURKAN FARUK AKINCI

Oyungezer’e geldiğimden beri, aksiyon filmleri söz konusu olduğunda takdir ettiğim iki kişi var. İlki Jason Statham, ikincisi de Vin Diesel. Tuğbek benimle kel olduğum için ne zaman dalga geçse bana kendimi savunmak için sebep veriyorlar çünkü. Ama yukarıda “kel başa şimşir tarak” derken Vin Diesel’in parlak kafasını değil direkt Wheelman oyununu, şimşir tarakla da yeni nesil donanımları kastediyorum, haberiniz olsun. Uzunca bir zamandır büyük reklam kampanyalarıyla duyurulan (şişirilen) Tekerlek Adam ya da Direksiyon Adam ya da Wheelman, bir komedi oyunu olarak son derece başarılı bir yapım. Oyun boyunca hep birlikte çeşitli vücut şekilleri eşliğinde gülme krizlerine girdik. Kah karnımızı tuttuk, kah mabadımızı yerlere vurduk, ağzı büyük olanlarımızın gülmesi de geniş olduğu için gürültü kirliliği yarattık, ortalık kahkahadan salya oldu falan ve filan…

PARMAKLARA KRAMP İLACI BULUNUR

Tekerlek Adam kendini fazlasıyla ciddiye alan bir oyun. Vin Diesel abimiz ortalıkta baston yutmuş gibi dolanıp duruyor. Ağzını açıp konuşmaya başladığı zaman herkes susup onu dinliyor, en keskin çatışmaların içine korkusuzca giriyor, arabaları en iyi o kullanıyor, en kaslı, en kahraman hep o… Oyunun diğer karakterleriyse Vin abimize secde etmek için orada. Herkes ona çalışıyor. Yeter ki Vin abi, nam-ı diğer Tekerlek Adam karizmatik görünsün. Güneş bile belli bir açıyla batıyor adamın keli parlamasın diye. Her neyse, Tekerlek Adam araba kullanıyor, kötü adamları haklıyor ve Barcelona caddelerini birbirine katıyor. Ha bir de Tuğbek “Bu ne lan, böyle Barcelona mı olur?” dediği anda ekrandan fırlayıp “Beğenemedin mi hacı?” diyor. Bütün bunları yapıyor yani Vin abi. Karizmatik Tekerlek Adamı daha da karizma göstermek için senaristler oturup 300 karakterlik bir konu bile yazmışlar yani. Hiçbir masraftan kaçınılmamış. Tekerlek Adam Milo Burik (türlü terbiyesiz kelime oyunlarına açık isimler No.13) sevdiği kadını kurtarmak için Barcelona’ya geliyor ve kendini mafya savaşlarının içinde buluyor. Nokta. Haydi gidin eğlenin şimdi…

YENİ NESLİN SEÇİMİ

‘Yeni nesil konsollar üzerine oynanan oyunlar’ diye komplo teorisi üretsem (müthiş bir kelime oyunu yapmış olmamın yanında) makaleme ekleyeceğim ilk oyun Tekerlek Adam olurdu. Onca bütçe, reklam kampanyası derken PS2’nin ilk devirlerine ait arkaik grafiklerle “ihihi” terennümüyle nasıl da oyun yapıyorlar, gerçekten takdir ediyorum. Açık uçlu oyun kategorisine giren Wheelman, o reklam kampanyalarının içinde tamamen yıkılabilir etkileşimli çevre, müthiş araç kullanımı ve heyecanlı çatışmalar gibi ibarelerle pışpışlanıyordu. Evet, etkileşiyorsunuz ama sadece ağaçlarla! Arabayla ağaçlara girdiğiniz zaman yekpare halde yere iniyorlar. Ha, oyunda iki tane daha söylenmesi gereken ilginç nokta var. Araba kovalamaca sahnelerinde öndeki araca atlayabiliyorsunuz. Belli bir mesafeye yaklaşınca Tekerlek Adam öndeki arabaya tek tuşla atlayabiliyor. Modelleme çok düzgün yapıldığı için siz atlayana kadar iki araba arasındaki mesafe beş metre oluyor. Atladıktan sonra da gerisini Tekerlek Adam hallettiği için mesafe tanımaksızın karşı arabanın içine smaç olup giriyorsunuz. Bu sahneyi kesinlikle görmeniz lâzım. Peter Sellers’dan beri bir beden hareketine bu kadar çok gülmemiştim.

ALKOLLÜ ARAÇ KULLANIMI

Diğer ilginç sahne, kullandığınız arabayı sizi yakalamak isteyen arabalara hızlı bir şekilde çarptırabiliyor olmanız. Bunun için de tek bir tuşunuz bulunuyor. Düşman arabayla yan yana giderken bir tuşa basıyorsunuz ve Tekerlek Adam kullandığı arabayı ‘RAK!’ efektiyle düşman arabaya çarpıyor. Manda kasa bir arabanın otoban üzerinde kopmuş kertenkele kuyruğu gibi nasıl kıvrılabildiğiniyse bana sormayın. Arabanın dışına çıktığınız zaman kavak ağacı modellemeleriyle göz dolduran yayalar karşılıyor sizi. Araç dışındaki çatışmalar da en az kuru bir yaprağın masanın üzerinde durmasını izlemek kadar eğlenceli. Süper oyun bu, harika aksiyon. Üff, yani…



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Hızla uzaklaşabilmek
- Çevre tasarımı
- Berbat senaryo
- Karakter tasarımları ve işlenişi
- Kötü kontroller
- Çoook sıkıcı

1- Açık hava, o Barcelona!

2- “”Ronaldinho’yu hanginiz sattı laaan!”



>**Tür:** Aksiyon >**Yapım:** Midway >**Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (159 TL) >**Yaş Sınırı:** 16+ >**Web Sitesi:** www.wheelmangame.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Aksiyon oyunu dendi mi yeni standartları Tekerlek Adam’a soracaksınız. O her şeyin iyisini biliyor. Eh, karizmatik adam, ne yapacaksın?

4.0



Noby Noby Boy

-OĞLUNUZ NE İŞ YAPAR ACABA?
-KENDİ POPOSUNU YER EFENDİM

-ALİ SEZGİN

Hayatım boyunca hiçbir oyun yapımcısının sözünü ciddiye almadım. Tahmin edebileceğiniz üzere kitleleri heyecanlandırmanın en kolay yolu bizi yani oyun eleştirmenlerinin ilgisini çekebilmekten geçiyor. Bunun içinde her yolu mubah gören yapımcıların fazlasıyla “abarÃ ğını” tahmin edebilirsiniz herhalde. Ama bazı günler oluyor ki adam açık açık çıkıp yüreğiyle “Bu oyunu neden yaptım bilmiyorum?” diyebiliyor.

SENİ HİÇ SEVMEDİM NOBY OĞLAN

Hayatı basite indirgeyen oyunların aslında bu kadar karmaşık olabilmelerine anlam veremiyorum. Konsepti inanılmayacak kadar basit olan Noby Noby Boy mesela; Karşınızda hayatınız boyunca karşılaşabileceğiniz en basit denklem var. En basit denklem: Ulaşılmaz kız ve ona sahip olabilmek için herşeyi yapabilecek Noby Noby oğlanımız. Kulağa ne kadar basit geliyor değil mi? Hayatta veya normal bir oyunda olsa kıza ulaşmak için türlü tehlikeleri ve çeşitli maceraları atlatıp sonsuza kadar mutlu olduğunuzu hayal edebilirdiniz. Ancak ne bu normal bir oyun, ne de oğlumuz ve kızımız normal kız ve oğul.

Noby Noby Boy çarpık ve yanlış aşk hikayelerine yeni bir bakış sunuyor. Güzeller güzeli (!) kızımız güneşte beklerken dünyada kendi halinde yaşayan oğlanımız onu görüyor ve sonunda ona ulaşmaya karar veriyor. Noby Noby Boy dünyasında henüz uzay mekikleri bulunmaması dolayısıyla oğlanın tek çaresi çevrede bulduğu herşeyi midesine indirerek boyunu uzatmaya başlıyor!

Noby Noby Boy'un aslında büyük oranda Katamari Damacy benzeri bir mantıkla ilerlediğini söylemek yalan olmaz. Oyunun Katamari gibi belirli bir amacı olmasına rağmen temel küçükten büyüğe çevrenizdeki herşeyi yiyor ve her yediğiniz objeyle beraber daha da uzunuz. Analog sticklerle Boy'un kafasını ve poposunu yönetiyoruz. Özellikle başlarda kontroller oldukça kolay olmasına rağmen oğlan uzadıkça koca bir ip yığınına dönüşüyor. Yılanların aksine hareket edebilen tek parçaları kafa ve popo olduğu için uzadıkça Boy'u bir yerlere dolayıp sarmadan ilerleyemiyorsunuz. Katamari'nin aksine bölümler oldukça küçük ve boyutunuz ağır basarsa platformlardan aşağıya uçmanız oldukça olası.

Noby Oğlan gördüğü hemen hemen her şeyi yiyebiliyor. Çalı çırpı, kediler, köpekler hatta insanlar Noby Noby Boy'ca yenilebilen elementlerden birkaçı. Oğlanımız yediği onca şeye rağmen zarar görmezken hızla gelen araçlar veya direncinin ötesinde gerilmesi oğlanın ortadan ikiye bölünmesine neden olabiliyor. Bu durumda yapmanız gereken tek şey ise... Hazır olun... kendi poponuzu yemek. Evet, bu şekilde Boy'un midesinde yol alan popo yolun sonunda yerini buluyor.

BABANI DA SEVMEZDİM ZATEN!

Oğlan yeteri kadar uzadıktan sonra güneşe ve kıza ulaşıp sonsuza kadar mutlu yaşayacağını hayal ediyorsanız yanılıyorsunuz. İki adam, bir köpek yiyen herkes güneşe gidebilseydi içinde yamyam Jetgillerin olduğu korkunç bir boyutta yaşıyor olurduk! Bunun yerine boy istediğiniz uzunluğa geldiğinde internete bağlanıyor ve bilgilerinizi nete yüklüyorsunuz. Oğlanımıza başka oyuncuların da oğlanları ekleniyor ve bu sayede ortaya oldukça uzun bir kız oluşuyor. Bütün Oğlanlar neden kızı bu kadar uzatmaya çalışıyor tam olarak belli değil ama zaten Noby Noby Boy'da mantık aramanın da bir manası yok. Benim bu yazıyı yazmakta olduğum sıralarda Oğlan Ay'a ulaşmış Mars yolunu yarılamak üzereydi. Açılan her gezegenin Noby Noby Boy oyuncularına yeni bölüm ve objeler olarak geri döndüğünü söylersem oyuncuların bu ortak uğraşının o kadar da boş olmadığını tahmin edersiniz sanırsam.

Oyunun görselleri tarz olarak Katamari Damacy'yi andırmasına rağmen PSN üzerindeki fiyatı sadece 8 lira (5 dolar) olan bir oyundan bekleyebileceğiniz üzere düz ve yetersiz. Aynı şeyi seslendirmeler içinde söyleyebilirim. Ama Bu Noby Noby boy'un tarzı sahibi bir oyun olmadığı anlamına gelmiyor. Düzgün kullanılan animasyonlar ve rahatsız edici derecede ve bolca mevcut olan şirinlikler görsellerin sıkıcı olmasına kesinlikle imkan vermiyor. Oyun alanı oldukça küçük ve bu da yetmezmiş gibi kontroller bütün o karmaşanın (çoğunu oğlan yaratıyor gerçi) içinde zaman zaman saçmalayabiliyor. Ama oluşan bu plansız kaos bile oyuncuyu sıkacak bir etken gibi değil de, sadece Noby Noby Boy evrenini daha eğlenceli hale getiriyor.

Noby Oğlan beni fazlasıyla oyalamayı başardı. Tahmin edebileceğiniz üzere normal oyunlarda olması gereken çoğu elementten yoksun, ama kim demiş Noby Noby Boy sıradan bir oyun diye? Benim gibi dolduramayacağınız kadar boş vaktiniz varsa göz atmanızı tavsiye ederim. Kaybedebileceğiniz çok az şey var. Poponuzu kaybetmeyeceğiniz ise garantili.



1- Kendinizi sağla sola sıkıştırmamaya çalışın. Sonra çözene kadar ağlıyor insan.



2- Neden "Peri" dünyanın üzerinde duruyor veya neden böyle bir oyun var, hiçbir fikrim yok.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çok ucuz
+ Anlamsız ama eğlendiriyor
+ Katamari Damacy tadını verebiliyor
- Kendini çok çabuk tekrarlıyor
- Oyun fazla basit
- Kamera kontrolü ve Sixaxis kullanımı rahat değil



Büyük İskender henüz Noby Oğlan ile karşılaşmamış.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aylarca oynayacağınız bir oyun değil. Hatta bir oyun olarak düşünülmeli mi ondan bile emin değilim. O kadar garip ki...

7.2



> **Yapım:** Namco Bandai > **Dağıtım:** Namco Bandai > **Türkiye Dağıtımcısı:** Playstation Network (8 TL) > **Yaş sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** -



Pro Evolution Soccer 2009

"EYVAH DEDİĞİMİZ ANLAR" -MERT HAKKI BİNGÖL





1- İşte iki ayağı üzerinde koşabilen bir homo erectus.

2- Oyunun kontrollerinin hastasıyım. Strateji oynar gibi.

Pro Evolution Soccer 2008'i Wii'de oynamış olanlar yazının devamında (daha ilk cümledeyiz, biliyorum da) pek de yeni bir şeyle karşılaşmayacak. Konami, geçen seneki oyununu buzdolabından çıkarmış, bir güzel ısıtıp hiç çekinmeden önümüze servis etmiş. Geçen senenin PES'i (yahu zaman ne çabuk geçiyor) büyük ilgi gördü, kabul. Genelde iyi notlar ve hatta çok iyi notlar aldı, o da kabul. Ama hiç mi içinizden bir şeyleri değiştirmek gelmedi, hiç mi eksiği gediği yoktu da oyunu kalıp halinde aynen getirip önümüze koydunuz, anlayabilmiş değilim.

BANA ŞEFİNİZİ ÇAĞIRIN

Eksik gedik derken neyi kast ediyorum? Mesela grafikler. PES 2009'un oyuncu modellemeleri aynen 2008'deki gibi arkaik dönem PS2 oyunlarını andırıyor. Sanki çok iyiymiş gibi bir de o futbolcuların yüzlerine yapılan zumlar yok mu? Homo erectus ligini izliyoruz oyun boyunca. Üstelik grafiklerin kötülüğü bu kadarla da kalmıyor maalesef. O tribünler yok mu o tribünler. Neredeyse piksel piksel izlediğimiz seyirciler ve saha kenarı görevlileri yetmezmiş gibi bir de dev gibi açılan ve inanılmaz derecede kaba hazırlanmış ülke bayraklarını görünce şöyle okkalı bir "öööeh" patlatıveriyor insan. PES **2009** değil mi bu oyun yahu? **2009**. Eğer, bırakın yeni nesil konsolları, daha önce PS2'de bile PES oynamışsanız bu grafikleri görünce gerçekten inanamayacaksınız. Az önce de belirttiğim gibi, özellikle tribünler tam bir baştan savma iş abidesi.

PES 2008'deki diğer bir bariz eksik de defans sisteminin zavallılığıydı. Konami oyunun 2009 versiyonunda da aynı seviyeyi özenle korumuş. Bu konuya derinlemesine girmeden önce, PES 2008 Wii'yi oynamamış olanlar için bir tanıtım yapalım.

PES 2008 beklenenin çok üzerinde notlar almış ve hatta bazı siteler "gerçek yeni nesil Wii'de olmuş" gibi yorumlar yapmıştı. Bu yorum gerçekten doğru sayılabilir çünkü senelerdir ardı ardına gelen futbol oyunlarının artık son zamanlarda birbirinden pek de farkı kalmamıştı ki PES 2008 Wii, özgün kumanda yapısıyla seriye yepyeni bir bakış açısı kazandırdı. Neydi bu özgün bakış açısı? E mevzu bahis Wii konsolu olunca, tabii ki kontroller.

KONTROLLÜ ATAKLAR

Bugüne kadar futbol oyunu demek, kumandanın tuşlarına en hızlı basanın ve şansı da en yüksek olanın kazandığı oyun demekti. Wii'de ise durum çok farklı. Ekrana doğrultulan Wii kumandasını takip eden imlecin yardımıyla ekranda futbolcuyu işaretliyor, daha sonra da istediğimiz yöne kumanda yardımıyla koşturabiliyor ya da yine işaretleme ve "tıklama" yoluyla oyuncuya istediğimiz hareketleri yaptırabiliyoruz. Hemen bir örnek vererek açıklayayım. Mesela adamımızı imleçle işaretleyip orta sahadan rakip kaleye doğru koşmaya başladık. Soldaki adamın koşu yoluna top atmak istiyorsak, önce takım arkadaşımızı işaretliyor sonra da topu atmak istediğimiz koridoru yine imleçle seçiyoruz. Böylece hem adamı hem de topun gideceği yeri "birebir", aynen kafamızdaki gibi uygulamış oluyoruz. Klasik kumanda yapısında bu kadar keskin hareketler yapmak imkânsızdır. Aynı şekilde, yine örneğin kaleye şut çekeceğimiz zaman topu hangi köşeye göndereceğimizi gayet keskin bir şekilde belirleyebiliyor, topu doksana takabiliyoruz.

Bir dakika yahu neler diyorum ben böyle? Topu doksana takmak filan. Düne kadar Mario oynayan adamdım ben, hayatımın en heyecanlı serüveni kaçırılan prensesi kurtarmaktı. Ne yaptınız bana Oyungezer editörleri?

BİZ BU GOLÜ YEMEMİŞ MİYDİK?

Yukarıda bahsettiğim defans sistemindeki eksiklik işte atak yaparkenki bu ve benzeri kompleks uygulamaların defansta uygulanamıyor olmasını belirtmek için söylenmişti. Oyunda defans, yaldır yaldır kalene gelen rakip futbolcudan hasbelkader topu almaya çalışmak, olmazsa da artık kalene giden füzeyi izlemekten ibaret. PES 2008'de hissettiğimiz bu eksikliğin 2009'da da aynen korunmuş olması ilginç.

Oyunun 2008'deki gibi online desteği bulunuyor ve artı olarak da klasik kumandayla oynama imkanı sunuluyor. Ne gerek vardı buna ben de açıkçası çok anlam veremedim.

Futbol hastaları belki X ligindeki Y takımı güncellenmiş filan diye oyuna sarılabilir ama PES 2009 benim için kötü grafikli, iyi kontrollere sahip bir futbol oyunu olmaya devam ediyor.



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Müthiş kontrol sistemi
+ Online oynayabilme
- Berbat grafikler
- 2008'den farkı yok

1- Üstüne futbol oyunu hâlâ tanımıyorum, kimse kusura bakmasın.

2- Tribünlere bakar mısınız lütfen? Gerekirse dergiyi yaklaştırın gözünüze, çekinmeyin.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Daha büyüyecek abisi, gerçek bir futbol oyunu olacak.

7.0



> **Tür:** Spor-Simülasyon > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı::** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.pesgaming.com

Tenchu 4: Shadow Assasins

NİNCALARIN GÜCÜ ADINA

-MERT HAKKI BİNGÖL

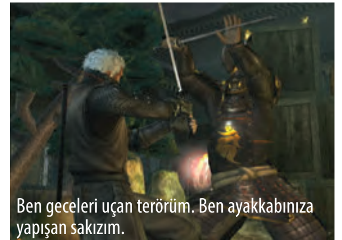
M*etal Gear Solid* tarzı, gölgelerden-gölgelerden-yürü-etliye-sütlüye-bulaşma oyun stiline sahip olan Tenchu Shadow Assassins, aslında oyunla biraz vakit geçirdikten sonra bana *Metal Gear*'den çok *Manhunt*'ı hatırlattı. "Yetişkin" etiketi yüzünden sağlam bir sansürden geçirilip piyasaya sürülen *Manhunt*, Wii'nin en çok beklenen oyunlarından biriydi ama maalesef birçoğumuz için özellikle grafikleri ve kontrolleri nedeniyle hayal kırıklığı olmuştu. İşte bu yeni Tenchu oyunu, *Manhunt*'ta yapılan bu yanlışları tekrarlamamış ve en azından benim beklediğimden çok daha iyi bir oyun olmuş.

Öncelikle grafiklerden bahsetmek istiyorum. Tenchu Shadow Assassins, Wii'de görmeye pek de alışık olmadığımız türden, iyi grafiklere sahip bir oyun. Oyun, doğası gereği genellikle karanlık ortamlarda geçiyor olsa da yapımcılar kesinlikle detay eklemekten üşenmemişler. Çevre ve karakter tasarımlarındaki kaliteli kendini gösteriyor. Ara sahneler de aynı kaliteden nasiplenmiş. Tenchu, belki Wii'nin en iyi grafikli oyunu değil ama bu listede tepeye güreştiği kesin.

Oyuna başladığımızda öncelikle gölgelerde gezinme, çalılarda saklanma, rakibe sinsice yaklaşma, efendime söyleyeyim düz duvara tırmanma gibi temel Ninja hareketlerinin öğretildiği birkaç bölümden geçiyoruz. Bu kısım biraz uzun sürüyor ama bölümler olabildiğince rehber havasından kurtarılmaya çalışıldığı için çok da rahatsız olmuyoruz. Amaçsızca söyleneni yapmak yerine bir yandan oyunu oynuyor, bir yandan da kontrollere alışmaya çalışıyoruz. Hemen arkasından da oyun bizi, çok derin olmasa da, iyi bir senaryonun içine yerleştiriyor.

Tenchu'nun kontrolleri tabii ki Wii'nin özgün kumanda yapısından faydalanmaya çalışıyor. Örneğin bir çalıdan diğerine ninca hızıyla geçmek için kumandayı hafiften aşağı doğru sallıyor, arkadan yanaştığımız rakibi el enseyle kavrayıp yere indirdiğimizde yine kumandayla ekranda gösterilen hareketi yaparak etkisiz hale getiriyor, kumandayı ileri doğru ittirerek de kılıcı böğrüne saplayabiliyoruz. Hemen hemen her Wii oyununda olduğu gibi, özel bir hareket yapılması gerektiğinde oyun bunu ekranda yarı saydam bir şekilde gösteriyor, o nedenle ezber yapmaya gerek yok. Ancak normal oyun modunda rahatsız edici olmayan bu talimatlar iş kılıç savaşına, özellikle de boss'lara gelince sinir bozmaya başlıyor. Kılıç savaşlarında oyun birinci kişi moduna geçiyor ve biz karşımıza aldığımız rakibimizin hareketlerine göre kılıcı sallayarak kendimizi savunuyor ya da rakibin bir açığını yakalayarak saldırmaya çalışıyoruz. Tüm bu aksiyon sırasında ekranda dev gibi beliren yarı saydam kumanda talimatları hem dikkat dağıtıyor hem de bazen rakibin hareketlerini kestirmemizi engelliyor.

Tenchu'nun bence en olumlu yanlarından biri her seviyeden oyuncuya hitap etmesi olmuş. Zorluk seviyesinin seçilebildiği oyunda, benim gibi aksiyon zararlısı oyuncular için vazgeçilmez olan bir "Easy", damardan aksiyoncular için sağlam bir "Hard" mod bulunduğu gibi bir de hard mode'un da kesmediği del… ehem… çılgın oyuncular için "Challenge mode" var. Çok daha dikkatli olunması gereken bu zorluk seviyesinde asıl hikâye modundaki açık uçlu oyun stilinin yerine, doğru yerde doğru hareketlerin yapılmasını gerektiren, kimi zaman bulmacaya kaçan bir oyun stili kullanılmış. Eğer bu tür oyunları sevenlerdenseniz "challenge mode"dan büyük keyif alacağınızın garantisini verebilirim..


Ben geceleri uçan terörüm. Ben ayakkabınıza yapışan sakızım.

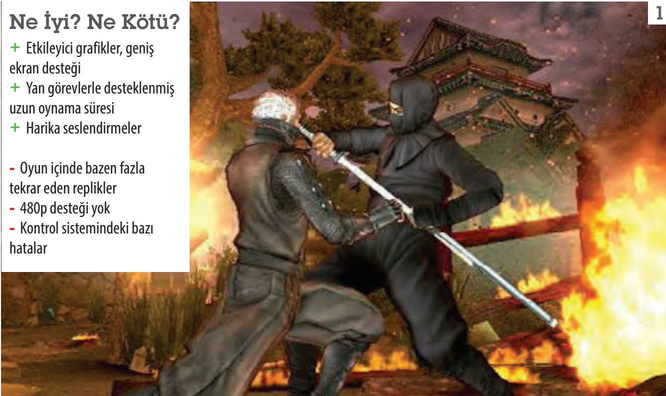
Son olarak, oyunun bence en kayda değer kısmı olan müziklere ve seslendirmelere de değinmiş olayım. Çok profesyonel hazırlanmış karakter seslendirmelerine ve oyunun atmosferiyle harika uyum sağlayan müziklere tam not verirken gözümü bile kırpmadım. Bunda benim soğukkanlı kişiliğim kadar Tenchu'nun bu konuda tereddüde yer bırakmamasının da payı olduğu bir gerçek.

Wii de iyi bir ninca oyunu arıyorsanız ve *MGS*, *Manhunt* gibi oyunlar hoşunuza gittiyse Tenchu'ya kesinlikle bir şans vermelisiniz...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Etkileyici grafikler, geniş ekran desteği
+ Yan görevlerle desteklenmiş uzun oynama süresi
+ Harika seslendirmeler

- Oyun içinde bazen fazla tekrar eden replikler
- 480p desteği yok
- Kontrol sistemindeki bazı hatalar





1- Kalleş ruhunu ödlek bedeninden ayırmaya geldim.

2- "- Pisi pisi"
"- Hocam burada biri var."
"- Pisi?"

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

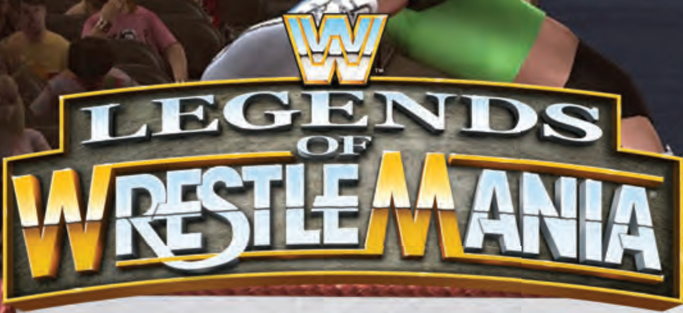
Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Wii'ye yetişkin oyunlar furyasının son üyesi. Denenesi.

7.5



> **Tür:** Aksiyon-macera > **Yapım:** Acquire > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** tenchu4game.us.ubi.com



BAZI ŞEYLER RİNGDE KALMALI -ALİ SEZGİN

Farklı tasarım fikirlerini biraraya getirmek sadece illüstrasyon yaparken değil, hayal kurarken de hoşuma gidiyor. Örneğin Osmanlı İmparatorluğu'nun Lâle Devrini ve Amerikan güreşini ele alalım. Lâle Devrinde atalarımız şiir yazıp şarap içmek gibi boş işlerle uğraşacaklarına kendilerini Amerikan güreşine verselerdi şu an önümüzde çok farklı bir Türkiye gerçeği olurdu. Kâğıtlara Fuzuli'nin şiirleri değil, ezdiği yiğitlerin ve cengâverlerin haberleri yazılır, Baki'nin mekânı İstanbul'un gül bahçeleri yerine Kırkpınar'ın yağlı bayırları olurdu. Hatta günümüze gelirsek, elinizde tuttuğunuz naçizane Oyungezer dergisinin yerinde Ali Sönmez mecmuası olabilirdi ("ne alâka" demeyin, çaktırmadan nifak tohumları ekiyorum).

Dergi demişken, patronlarımın garip huyundan daha önce bahsetmiştim. Sinan Akkol kişisi ne zaman bana incelemem için oyun gönderse yanında promosyon olarak farklı oyunlar çıkıyor. Elbette kendisi bana bunları belirtmediği için zaman zaman yanlış anlaşmalar da olabiliyor *(Halbuki Ali Sönmez mecmuasında böyle kötü sürprizlere yer yoktur, bir tanedir o. Bana ne oluyorsa.. -Serp.)*. Örneğin daha düne kadar WrestleMania Legends'ı *Battleforge*'un güreş modu sanıyordum. Öyle ki farklı grafik motoru kullanıldığı ve hiç de strateji tadı vermediği halde resmi güreşçilerin kullanılması önemli bir artıydı gözümde.

KIRIK MISINIZ ARKADAŞIM?

Hayatımın önemli bir parçası haline gelen aylık güreş oyunu inceleme kotamı bu ay Wrestlemania'yla dolduruyorum. Farklı kostüm ve karakterlere bürünen Amerikan vatandaşlarını canlandırdığımız bu RYO'da amacımız mümkün olduğu kadar güreşçi döverek en iyi kostümün sizinki olduğunu dünyaya kanıtlayıp... YETER YAHU! Bu yazıyı okumakta olan sevgili okurumuz; inanın bu oyunda da daha önce incelediğim binlerce güreş oyununda göremeyeceğiniz bir şey yok.

O yüzden bu noktadan sonra bu oyunu incelemeyeceğim. Neden aynı karakterlerin aynı şeyleri yaptığı klon güreş oyunları yerine değişik bir şeyler denemiyorlar ki zaten?! Neden bir defa da dayak yedikçe başarılı olmuyoruz, niçin seyirciyi kızdırmak olmuyor amaç? Tamam, Legends of WrestleMania'da tahmin edebileceğiniz üzere efsanevi güreşçiler biraraya getirilmiş. Merhum Andre The Giant'dan Hulk Hogan'a, Holywood maymunu olmuş The Rock'dan 80'lerin ikonik dövüşçüsü Ric Flair'e kadar pek çok güreşçi oyunda yerini almış. İyi güzel de bu adamlar zaten incelediğim zibilyon tane güreş oyununun çoğunda -en azından açılabilir karakter olarak- vardı zaten. Lütfen ders alın artık, oyunun menüsünü 90'ları andıracak şekilde yaparak nostaljik değil, ola ola **antika** olursunuz.

Sevgili seyirciler bu kısa süreli Uğur Dündarlaşma tribinden sonra tekrar oyunuma dönmek durumundayım. Wrestlemania'nın benzer oyunlardan en büyük farkı size yapılan yakalama hareketlerini bloke etmek üzere *God of War* misali, zamanlamaya dayalı tuşlara basmak durumunda olmanız. Nasıl Kratos'la ekranda beliren tuşlara doğru zamanda basarak Zeus'a kafa atabiliyorsanız, Wrestlemania'da da saçınızı çekmek üzere gelen çirkef güreşçinin burnuna parmağınızı sokma şansına sahipsiniz. Ama bu olay o kadar saçma hazırlanmış ki eğer hareketi engellemeyi başarırsanız ringin oldukça alakasız bir noktasından devam etmek durumunda kalıyorsunuz. Bu durum o kadar sinir bozmuyor belki ama giren animasyonların ardından ortaya çıkan kopukluk fazlasıyla göze batıyor ki bu WWE: Wrestlemania'dan nefret etmem için yeterli oldu. "Sayın Sönmez yok mu bu oyunun bir artısı?" diye sorabilirsiniz elbette. Valla bulabildiğim en büyük artısı kendi karakterinizi yaratma şansınızın olması ki Wrestlemania'da karakter yaratıp ona acı çektirmek isteyecek kadar cani oyuncular dışında bu özelliği de talep edecek insan çıkacağını pek sanmıyorum.





1- Ekonomik kriz nedeniyle ağırlık bulamayan güreşçiler, birbirlerini kullanarak antrenman yapmak durumunda.

2- WWE tarihin uçabilen tek güreşçisi Andre The Giant rakibine doğru sorti yaparken.



Bütün güreş salonlarını yıkıp fabrika yapma amacını güreşerek gerçekleştirmeye çalışan fabrikatör Cevdet oldukça zorlu bir rakip.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Güreş efsaneleri oyunda yerini almış
+ Kendi güreşçilerinizi yaratabiliyorsunuz
+ Oyun buram buram 80'ler kokuyor
- Dövüş sistemi çok işlevsel değil
- Hareketleri başaramazsanız oyunda bariz bir kopukluk oluyor
- Görseller oldukça vasat

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Yenilen pehlivan güreşe doymazmış. Ama biz pehlivan değiliz ve Legends of Wrestlemania'ya fazlasıyla doyduk.

4.9



> **Tür:** Spor > **Yapım:** Yuke's > **Dağıtım:** THQ > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.legendsofwrestlemania.com



1- Görevinizin başarılı olma ihtimali bu resimde göreceğiniz üzere X'e basma hızınıza dayanıyor.

2- Yazıda bahsettiğim kullanılabilir Mecha vardı ya hani… Hah, tanışabilirsiniz artık.

1


2


Resistance: Retribution

DİRENİŞ İÇİN LÜTFEN ÜÇGENE BASIN –CAN ARABACI

Teğmen James Grayson. Ekibiyle birlikte bir Chimera dönüşüm merkezini bastığında yaşadıkları sonucu rütbesini, kardeşini ve yaşama amacını kaybetmiş bir asker. Uzun süredir kayıp olan kardeşini o masaya bağlanmış, bir *Menial*'a dönüşüyor halde gördüğünde bile gerekeni yapmaktan çekinmeyen bir asker. Ancak kardeşinin başına sıktığı o tek mermi, James Grayson'ın hayatından tahmin edeceğinden fazlasını götürmüş oldu. Rütbesini ve birliğini ardında bırakan Grayson, direniş güçlerinden bağımsız olarak Chimeralarla kendi başına intihara eş bir savaşa tutuştuğunda kimse onun bu kadar başarılı olmasını beklemiyordu. Tek başına tam 26 dönüşüm merkezini yok etmeyi başaran Grayson, gösterdiği bu insanüstü başarıya rağmen Britanya Silahlı Kuvvetleri tarafından suçlu bulunarak, birliğini terk ettiği gerekçesiyle ölüm cezasına çarptırıldı. Ancak bu ceza Grayson için bir son değil, tam aksine yeni bir başlangıç oldu. Çünkü Maquis adlı direniş örgütünün Chimeralara karşı savaşta tecrübeli birine ihtiyacı vardı. Ve o kişi, tek başına 26 dönüşüm merkezini yok etmeyi başarmış James Grayson'dan başkası olamazdı. Böylece Grayson'ın cezası kaldırıldı ve direniş güçlerinin PSP cephesindeki savaşı da başlamış oldu…

ACABA ISIRIR MI?

Kısa süre önce PS3'lerimize konuk olan Resistance 2'nin ardından, yine aynı zaman diliminde geçen ancak farklı bir hikâyeyi anlatan Resistance: Retribution da nihayet PSP'lerimize düştü. Diğer Resistance'lardan farklı olarak üçüncü kişi kamerasından oynansa da Retribution çoğu açıdan yine o bildiğimiz, alıştığımız Resistance havasını korumayı başarıyor. Tabii bu noktada muhtemelen aklınıza ilk gelen ikinci bir analog desteğine sahip olmayan PSP'de oyunun kontrolünün ne çeşit bir işkence haline gelmiş olduğu. Oyuna başlamadan önce bu konuda benim de ciddi şüphelerim vardı ama otomatik nişan sisteminin de katkılarıyla, kontroller o kadar da büyük bir sorun çıkartmadı. Analog kolu kullanarak karakterinizi yönlendirirken üçgen, kare, yuvarlak ve X tuşları da etrafınıza bakmanıza yarıyor. Buradan okurken "amanın, nasıl nişan alırım bununla?" diyor olabilirsiniz ama sizi sakin olmaya ve bir önceki cümlenin sihirli sözcüklerini bir kez daha okumaya davet ediyorum: "Otomatik nişan sistemi".

Tabii otomatik nişan sisteminden fazlasına ihtiyaç duyduğunuz anlar da oluyor. Pek şirin ve koca kafalı Boilerlar grup halinde üzerinize geldiğinde mesela… Boilerlara karşı otomatik nişana güvenirseniz işiniz zor, zira kafaları vücutlarının kalanı kadar duyarsız olmayan bu yaratıkların biletini kesmenin en kolay yolu kafalarına sıkılacak bir mermiden geçiyor. Neyse ki yeterince yavaşlar, nişan almak için bol bol vakit bırakıyorlar size.

Ancak tüm düşmanlarınız bu Boilerlar kadar kolay lokma değil (hoş, onlar da yanınıza geldiğinde pek bir acıtıyor canınızı aslında). Bu tip durumlar için de sihirli sözcüklerin ikincisi geliyor hazırsanız: Siper. *Gears of War*'dan miras siper alma sistemi, özellikle büyük Chimera gruplarına karşı savaşırken yegâne dayanağınız. Oyunun çok büyük çoğunluğunu bu siperlerin arkasında saklanarak ve doğru zamanda siperin arkasından fırlayıp düşmanlarınızı vurarak geçirseniz de, arada nadiren çıkan değişik bölümler size rahat bir şekilde Chimera nüfusunu azaltma imkânı da veriyor (ne demek istediğimi bir Mecha ya da sabit makineliye rastladığınızda anlayacaksınız).

CHIMERA'YLA BARIŞMAK

PSP'de nadiren gördüğümüz güzellikte grafikleri ve gayet kaliteli CGI ara videolarıyla hikâyesini sürükleyici şekilde anlatan Resistance: Retribution, ufacık boyuyla Resistance 2'den bile fazlasını başarıyor. Hem seriye yeni bir soluk getiriyor, hem de oynayanı çok da yormayan kontrol sistemiyle bir aksiyon oyunundan bekleyebileceğiniz çoğu şeyi sunuyor. Eğer üzerinize akan sayısız Chimera'ya karşı amansız bir aksiyona girişme düşüncesi kanınızı kaynatıyorsa silahlarınızı kuşanın, Chimera avına çıkıyoruz (bu kez cidden bak)!

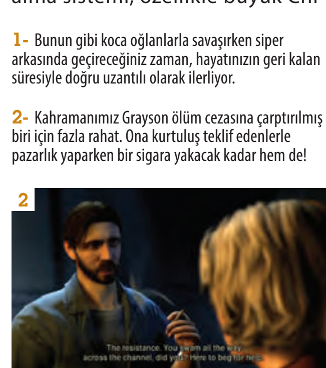
Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafikler ve ara videolar çok kaliteli
+ Hikâye anlatımı güzel
+ Kontroller beklendiği kadar karışık değil (bu ne biçim artı şimdi?)
- Aralıksız aksiyon uzun süre oynadığınızda sıkabilir
- Siper alma sistemi bazen saçmalıyor

1


1- Bunun gibi koca oğlanlarla savaşırken siper arkasında geçireceğiniz zaman, hayatınızın geri kalan süresiyle doğru uzantılı olarak ilerliyor.

2- Kahramanımız Grayson ölüm cezasına çarptırılmış biri için fazla rahat. Ona kurtuluş teklif edenlerle pazarlık yaparken bir sigara yakacak kadar hem de!

2


SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

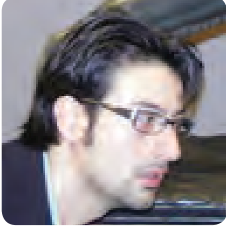
PSP'ye uzun zamandır böyle güzel aksiyon oyunu gelmemişti, hazır bulmuşken kaçırmayın.

8.3



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Sony > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +17 > **Web Sitesi:** www.us.playstation.com/PSP/Games/Resistance_Retribution

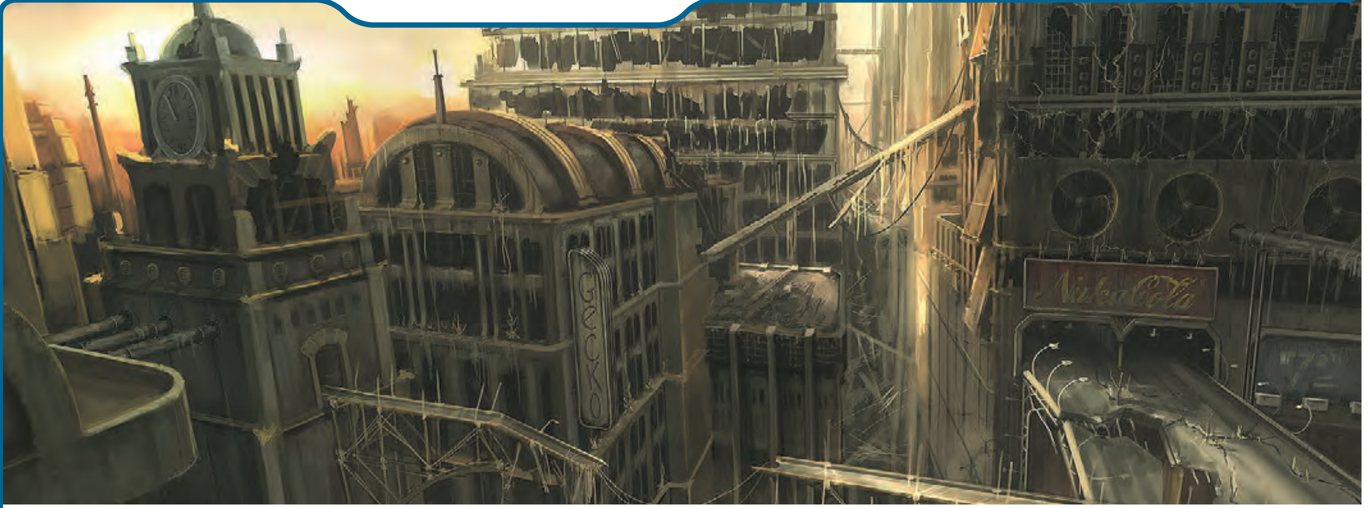
USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

TERRA'DAN AVENUE Q'YA

Geçtiğimiz ay boynumla ilgili bir sağlık sorunu nedeniyle PC önünde uzun süre durmam yasaktı. Ben de oyuna ayırdığım vakti 20 dakikalık maçlar atıp kalkabileceğim *Dawn of War 2* çok oyunculu modlarına ayırdım. Victory Point sistemine yeniden âşık oldum. Oyun sonrası ladder muhabbeti çevirmenin de oyunun kendisi kadar eğlenceli olduğunu fark ettim. Ladder'da dikkatimi çeken ilk şey zirve yarışındaki oyuncuların yaklaşık 1500-2000 oyunu devirdikleri oldu. En iyi oyuncu 2002 adet oyunla, 666 saat (aman Tanrım!), yani 28 gün *DoW2* oynamış. *DoW2* çıktıktan sonraki iki ayın yarısını PC başında geçirmek devasa online oyunlardan tanıdığımız "no life" terimine yeni bir anlam katmış oldu böylece. Diğer dikkatimi çekense ardı ardına 80 oyun kazanan (streak) oyuncular olması. Gerçekten sıkı bir takım oyunu oynandığı ortada. Eğer siz de bir *DoW* severseniz, sizleri Oyungezer forumlarında strateji başlığı altındaki *DoW2* konusuna bekliyoruz. Bu arada bahsetmeden geçemeyeceğim: Nisanıma keyif katan şeyler arasında Avenue Q müzikalinin Türkçe versiyonu da vardı. Türk sanatçıların muhteşem performansıyla, kahkaha dolu iki saat geçirdim. Müzikal severler detayları www.avenueqistanbul.com'da bulabilir (*WoW*'cular Youtube'daki meşhur Internet is for Porn parodisini hatırlayacaktır, parodinin Avenue Q'daki orijinalini seveceksiniz).



FALLOUT ONLINE'DA NELER OLUYOR?

Interplay'in bir yerlerde sessiz sakin geliştirdiğini bildiğimiz Project V13, nam-ı diğer Fallout Online üzerinde kara bulutlar dolaşıyor. Bethesda'yla yapılan anlaşmaya göre Interplay'in 4 Nisan 2009'a kadar oyunun son fazını Bethesda'ya sunması ve 30 milyon dolarlık fon göstermesi gerekiyordu (aynı anlaşmaya göre oyun geliştirilmeye başlandıktan sonra 4 yıl içinde tamamlanacak ve toplam gelirin %12'si Bethesda'ya ödenecekti). Aksi takdirde fikri mülkten faydalanamayacaktı. Interplay lisansı riske sokmamak için 2 Nisan'da Bulgar kökenli Masthead Studios ile anlaştığını duyurdu. Hatta önceki oyunların gelişiminde çalışmış bir grubu Masthead'e kattı. Finansal kısımsa Atari'nin eski CEO'su yönetimindeki Interactive Game Group'un Interplay'in 2 milyon Interplay hissesini satın almasıyla çözüldü. Şu an 2007'de Bethesda'yla yapılan anlaşmayı bozan tek madde henüz oyunun çok erken safhalarında olunması. Bethesda ise anlaşmanın feshedileceğini duyurmasına rağmen henüz hukuki bir adım atmadı. Öyle gözüküyor ki Bethesda Softworks'u bünyesinde bulunduran ZeniMax Media Inc, Fallout gibi güçlü bir ismin devasa online oyununu bu işler için kurduğu ZeniMax Online Studios'a kaydırmak istiyor. Hatırlayacağınız gibi ZeniMax diğer yandan Elder Scrolls Online üzerine de çalışıyor. ZeniMax-Bethesda ikilisi daha da büyüyerek yarınların Vivendi- Activision Blizzard'ı olursa şaşırmayacağım (aaaah aaah nerede o eski Terminator: Future Shock'lar :).





ARMORY ARTIK 3B

WoW yaygınlaştıkça karakterler hakkında detaylı bilgiler edindiğiniz Armory siteleri de çoğaldı. Bu ay bunlara alternatif bir siteden bahsetmek istiyorum: www.3darmory.com 3darmory'de de diğerleri gibi klasik item, enchant, gem ve achievment gibi bilgileri yer alıyor. Ama sitenin diğerlerinden farkı, WoW karakterlerinizi 3 boyutlu olarak göstermesi ve bu görüntülerden ekran görüntüsü almanıza olanak tanıması. Bu başarılı sitenin arkasında bir Türk olması haberi daha da güzel hale getiriyor. Eline sağlık Hüseyin Uslu. Not: Bu yazıyı okuduğunuz sırada sitenin Türkçeleştirme çalışmaları bitmiş olacak.

40.000 YILINA ÜÇ KALA

Sıfıra yakın bilgiyle taa yıllar öncesinden beklenti listeme giren Warhammer 40K Online'la ilgili yeni bir bilgi kırıntısına sahibiz: THQ Entertainment, yatırımcılarına yaptığı finansal plan sunumlarında geliştirilmekte olan devasa online oyunlarının 2012 yılında piyasaya çıkacağını bildirdi. Büyük bir proje öncesi pazarlama ve reklam çalışmalarının yapılacağını düşündüğümüzde seneye ilk görsel materyallerin geleceğini söylemek yanlış olmasa gerek. Oyunla ilgili hâlâ tek bilgi, tek kişilik görevlerin de PvP ve grup görevleri kadar önemli yer tutacağı ve birçok aracı kullanabileceğimiz şeklinde.

PETA'DAN OYUN İÇİ PROTESTO

PETA hayvan kıyımlarına karşı protestolarını oyunlarda da sürdürmeye devam ediyor. Bunun son örneği, geçen yıl Kanada'da 388binden fazla fokun öldürülmesinin WoW sunucuları aracılığıyla protesto edilmesi oldu. Protesto kapsamında Whisperwind sunucusunda Howling Fjord bölgesinde yavru fokları avlayan undead'lere karşı Alliance, Horde'un bir şeyler yapmasını istedi. Orgrimmar fok kürklerinden iyi gelir elde ettiğinden Thrall av yasağını reddetti. Sonuç olarak Horde ve Ally Fjord'da karşı karşıya geldi. Benim bildiğim Thrall böyle bir şey yapmaz ama oyunculara gerçek dünyadaki fok katliamını bir şekilde anlatmak ve hatırlatmak takdire değer.



HERKESE HÜKMEDECEK TEK PASTA



Codemasters, LotRO'nun ikinci yıl kutlamaları kapsamında oyundaki en güzel anılarını lotrocompetition@codemasters.com adresine yazan oyunculara LotRO pastası ve çeşitli oyun içi hediyeler veriyor. Konu bölümüne "I want my cake" yazacağınız e-postanızın 50 kelimeyi geçmemesi gerekiyor. Son katılım tarihi 8 Mayıs olan yarışmanın sonucu 15 Mayıs'ta açıklanacak.

TÜKET TÜKET NEREYE KADAR?

Geçtiğimiz ay City of Heroes, Issue 14: Architect ile oyunculara kendi hikâyelerini, NPC'lerini ve görevlerini tasarlama imkânı vermişti. Bu imkânla oyuncular NPC'lerin diyaloglarından tutun da kıyafet tasarımlarına ve etraftaki nesnelerle etkileşim seçeneklerine kadar kendi hikâyelerinde istedikleri kadar özgürlüğe sahip olacaklardı. Dahası, görev dizileri oluşturarak bir görevde alınan sonucun diğerini tetiklemesini sağlayabileceklerdi. Ciddi bir emek gerektiren bu çağrı yapımcıların beklentisinin çok ötesinde bir dönüş aldı: İlk 24 saat içinde 3800 tamamlanmış görev ve Architect için başvuruda bulunan 20 binden fazla katılımcı!



KISA... KISA... KISA...

- Cryptic Studios'un tasarım şefi Bill Roper (vay be, nereden nereye) Champions Online'ın çıkış tarihini 14 Temmuz olarak açıkladı. Yani Millennium City'ye ulaşıp Teleios ve klon ordusuyla yüzleşmemize çok kalmadı.
- Yolu bir şekilde www.ridersofrohan.com sitesine düşenler sitenin Lord of the Rings Online'a yönlendirdiğini görmüşlerdir. Turbine Entertainment bu konudaki sorulara cevap vermese de yeni bir ek paket veya yüklü bir yamanın (Book) yolda olduğunu söyleyebiliriz.
- NCSoft da Steam'le anlaşan isimler arasına katıldı. Guild Wars, Lineage ve City of Heroes serileri artık Steam'den edinilebilir. Bu oyunları almadan önce Steam fiyatlarıyla karşılaştırmanızı öneririz.
- Ubisoft'un verdiği bilgiye göre birçok oyuncuyu devasa online PvP ile tanıştıran Shadowbane, Mayıs itibariyle kapılarını kapatıyor. 2006'dan beri ücretsiz olan oyunun yapımcıları yeni bir devasa online'la döneceklerini belirtiyorlar.

WIPE SONRASI SIKILMAYA SON!



WoW'da raid aralarında, res. ve cooldown sırasında boş boş geçen zamanlara acıyorsanız size güzel bir önerim var: www.popcap.com/promos/wow/ adresine giderek Bejeweled ve Peggle eklentilerini çekiyorsunuz. WoW'u bırakıp bu mini oyunlara takma ihtimaliniz çok yüksek, özellikle de Bejeweled'a. Ben denediğimde temizlerdi ama siz yine de eklentileri kurmadan önce bir antivirüs ve antispy programıyla tarayın (arkadaşların WoW hesabı çalındıkça ben paranoyak oldum).

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 yazı	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Free Realms	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	2009 baharı	4/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	4/5
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	2009 yazı	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	5/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Warrior Epic	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5

AIRRIVALS

HAVADA DURDUM, ŞAHİTLERİM VAR!

Devasa online oyun deyince aklınıza hemen şövalyeler, büyücüler, fethedilecek kaleler ve öldürülecek ejderhalar mı geliyor? Benzer kavramlar zihinlerimize uzun zaman önce, belki de Ultima Online ile birlikte kazınmış, çıkmak bilmiyor. Zaten MMORPG terimini ortaya atan da Ultima Online'ın yaratıcısı Richard Garriott'tan başkası değil. Günümüzde devasa online oyunların yaklaşık %70'i fantastik öğeler üzerine kurulu. Bilim-kurgu temalı olanların oranıysa %17'ye ancak ulaşıyor. İşte bu az sayıda oyunun arasından yine bir tanesi sıyrılıyor, ücretsiz olarak oyunculara sunuluyor, üzerine bir de Türkçeye çevriliyor. O halde oynamayıp de ne yapacağız sevgili okur?

TURKISH KOVBOYLAR

Hatırlar mısınız bilmem, Ağustos 2008 sayımızda yine bu sayfalarda kısa bir tanıtımına yer vermiştik AirRivals'ın. Ama o zamanlar oyunun Türkçesi henüz ortalarda yoktu, ya da en azından biz bilmiyorduk hazırlandığını. Orada da belirttiğimiz üzere aslında yeni bir oyun değil AirRivals; geçmişi üç dört sene öncesine, ve çoğu devasa online oyunda olduğu gibi doğal olarak Kore'ye kadar uzanıyor. Belki ismine rastlamışsınızdır; Kuzey Amerika'da *Space Cowboy Online*, Avrupa hariç diğer bölgelerdeyse *Ace Online* olarak tanınıyor oyun.

Peki, nedir bu AirRivals? Bir devasa online oyun elbette, fakat rol yapma öğeleri içeriyor olmasına rağmen aksiyon ağırlıklı bir uçuş simülasyonu demek daha doğru bir tanımlama olacaktır. Oyunun özelliklerine genel olarak bir göz atmak gerekirse her sunucuda toplam üç adet karakter yaratabilir ve her biri farklı özellikler taşıyan *Gear* adlı dört farklı araç tipinden birini seçebilirsiniz. Klasik devasa online oyunlarda olduğu gibi güçlenmek için seviye atlamalı ve yeni yetenekler kazanmalısınız. Kabul ettiğiniz görevleri tamamladıkça farklı zorluk seviyelerindeki yeni haritalara erişim hakkı elde edebilirsiniz. Aracınızda kullanabileceğiniz makineli tüfek ve roketler olmak üzere iki tür silah mevcut; seviye atladıkça aracınızla birlikte silahlarınızı da geliştirebilirsiniz. Ama oyunun en güzel yanlarından biri de ne kadar güçlenirseniz güçlenin kişisel becerinizin her zaman ön planda kalıyor olması. Aracınızı doğrudan kontrol ettiğiniz için çarpışmalarda yapacağınız manevralar



1-Bu ekran üzerinde kullanmak istediğiniz uçağın özelliklerini görebiliyorsunuz.

2- Oyunda karakter bazlı kişisel beceri son derece önemli.









hayatta kalmanızı sağlayacak en önemli faktör. Elbette sürekli tek başınıza uçmak zorunda da değilsiniz. *Tugay* adı verilen gruplara katılarak diğer oyuncularla birlikte hareket edebilir, *Phillon* adlı gezegendeki iki ulus arasında gerçekleşen savaşta yerinizi alarak düşmanlarınıza karşı mücadele verebilirsiniz.

GÖKYÜZÜNDEKİ SAVAŞA KATILIN

İsterseniz AirRivals'a nasıl başlayacağınız ve olur da başlarsanız bu yabancı dünya içerisinde neler yapacağınıza bir bakalım. Öncelikle oyunun resmi sitesine girip tam 1.5 gigabyte boyutundaki kurulum dosyasını indirmeniz gerekiyor-du, eğer DVD'mizde vermemiş olsaydık. Böylelikle kotalı internet sahibiyseniz büyük bir yükten kurtulmuş oldunuz. Ama hemen özür dileyerek hevesinizi kursağınızda bırakacağız, çünkü oyunu kurup çalıştırdığınızda göreceğiniz üzere en son güncelleştirmeleri indirmeniz gerekiyor. Bu dosyaların boyutu an itibarıyla yaklaşık 120 megabyte, ve DVD'mizde yer verme imkanımız olmadığından kendiniz indirmek zorundasınız. Bu sırada **www.airrivals.org** adresine girerek bir hesap açabilir, ve oyunla ilgili bilgileri okuyarak zamanınızı değerlendirebilirsiniz.

Güncelleme işlemi tamamlandığında hesap bilgilerinizi girip *Phoenix* ve *Pegasus* adlı sunuculardan birini seçmeniz gerekiyor. İsterseniz iki sunucuda birden oynayabilirsiniz, fakat bir sunucuda yarattığınız karakterlere diğerinden erişemeyeceğinizi unutmayın. Açıkçası oyun daha yeni başlıyor olsa da bundan sonrasını anlatmaya gerek var mı emin değiliz, zira operatörünüz (ehem) Gina her şeyi güzel güzel açıklıyor size. Üşenmeden bütün dersleri takip etmenizi öneriyoruz.

İNER MİSİN ÇIKAR MISIN?

Hazır Gina demişken oyunun en güzel yanı olan diline gelelim. Doğrusunu söylemek gerekirse oyun içi metin çevirileri çok iyi değil ve çevrilmeden bırakılmış bazı bölümler de bulunuyor. Ama Gina'nın konuşmaları tek kelimeyle harika olmuş. İlk başta hafif bir TRT spikeri havası seziyor olsanız da seslendirmeye zamanla alışıyorsunuz ve son derece anlaşılır bir dille konuştuğu için açıklamalarını anlamak konusunda hiç bir sıkıntı yaşamıyorsunuz. Hatta son zamanlarda bir oyunda duyduğumuz en iyi Türkçe seslendirme diyeceğiz ama zaten kaç oyunda böyle bir seçenek var ki?

AirRivals çoğu ücretsiz devasa online oyunda olduğu gibi bir süre sonra kendisini tekrar etmeye başlasa da, o çoğu oyunun aksine size gerçekten yeni bir şeyler sunmayı başarıyor. Gökyüzündeki savaşlar gerçekten eğlenceli ve eğer kendinizi diğer oyunculara kafa tutacak kadar geliştirebilirseniz değmeyin keyfinize.

AirRivals tam anlamıyla yükselişte diyebiliriz. Oyunun Türkçe, Almanca ve İtalyanca gibi dillere çevrilmiş ve yakın zaman içerisinde Japonya gibi ülkelerde de yeni sunucularının açılacak olması bunun en büyük göstergesi. Sonuç olarak AirRivals o yazının başında belirttiğimiz ufak oranın içerisinde öne çıkan bir isim, ücretsiz, ve de Türkçe. Daha ne diyebiliriz ki? İyi uçuşlar!





1- Uçaklarınızda kullanabileceğiniz silah seçenekleri son derece geniş. Oyun stilinize göre tak / çıkar yapabilirsiniz.



2- Yeteneklerinize ve uçağınızın özelliklerine bağlı olarak çeşitli manevralar yapabiliyorsunuz.

BABA BENİ OKULA GÖNDER

Nisan ayında GameSultan'dan bir sürü güzel haber aldık. Gameforge Oyun Kuponu aldığınızda %10 Gamesultan Bonusu kazanabiliyorsunuz artık . Üzerine bir de 21-24 Nisan tarihleri arasında K2 ve Joymax oyunlarından elde edecekleri gelirin bir kısmını "Baba Beni Okula Gönder" kampanyasına bağışlayacaklarını öğrendik, tam oldu. Gameforge ise bu kampanyaya direkt olarak bağış yapmış. Demek ki Gamesultan oyundan daha da fazlasını ciddiye alıyormuş.

Oyunu Ciddiye Alıyorsan game sultan

KRALLARA LAYIK BİR OYUN



Kılıcınızı kalkanınızı kuşanın, hep birlikte Ortaçağ'ı ziyarete gidiyoruz. O ayağınızdaki kanvırs ayakkabıları da çıkartın ki komik duruma düşmeyesiniz. Onurlu şövalyelerin çarpıştığı, kralların taç giydiği dönemde geçen yepyeni ve de Türkçe bir web tabanlı strateji oyunu KingsAge. Amacınız mütevazi bir yerleşim bölgesinde önderliğiniz altında gelişen krallığınızı doğru şekilde yönetmek ve elbette bu sırada diğer oyuncularla mücadele etmek. Aslında ülkemizde de çok sayıda takipçisi bulunan Klan Savaşları adlı oyunun devamı diyebiliriz KingsAge için. Eğer bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız KingsAge'e alışmanız son derece kolay; yeni başlamayı düşünüyorsanız da internet sitesindeki Türkçe açıklamalar yeterli bilgiyi sunuyor. Birkaç tarlayla çevrili ufak bir köyden güçlü bir krallık yaratmak istiyorsanız **www.kingsage.net** adresine bir uğrayın.

WORLD OF WARCRAFT
ULDUAR INSTANCE

ULDUAR GELDİ AYI YOGİ İNDİ – BERKANT JEFF AKARCAN

"Her WoW yamasından sonra sana bir haller oluyor. Tam başlıyorsun düzenli çalışmaya, düzenli yaşamaya, hop bir yama geliyor, kaybediyoruz seni. Lich King geldi darmadağın oldun, tam oyunu bırakıyordun, hop Ulduar geldi yine dağıttın kendini."

Tuğbek'ten bir alıntıyla girmek istedim yazıya, dün gece ofisten çıkarken söyledi bunu. Bense ofisten çıkmadım gece boyunca (ve sonraki gündüz) zira o sırada General Vezax'a arcane blast abanmakla meşguldüm.

Evet, Ulduar geldi tam 14 boss'uyla. Ensidia aldı birkaç saat içinde *first kill*'i ama biliyoruz ki hepiniz Ensidia'da oynamıyorsunuz. Test sunucusunda da eğer karşılaşmaları çalışma fırsatınız olmadıysa Ulduar sizin için bir W*ipefest*'e dönüşebilir çünkü üzerinizdeki eşyalardan ziyade, oyuncuların dikkatine ve yeteneğine dayanan dövüşler var Titanların kalesinde.

Ulduar'daki kapışmalar genel olarak çok zorlayıcı olmasa da (en azından Hard Mode hariç ki onlarda da bence çok bir şey yok) bazılarının cidden büyük bir koordinasyon ve dikkat gerektirdiği yadsınamaz bir gerçek. İşte bu nedenle de Ulduar'ı sadece anlatmakla yetinmek istemedik, bu yazıyı aynı zamanda küçük bir de rehber olarak hazırladık.

IRON COUNCIL

Iron Council üç boss'tan oluşuyor. Burada en temel kural üç boss'u da sırayla kesmek ve hepsini odanın ayrı yerlerinde tanklamak. Unutmayın ki her bir boss'u öldürdüğünüzde diğerlerinin canı %100'e geliyor. Stormcaller'ı en son keseceğiz ama ona bir adet kick veya interrupt atabilen bir sınıf gönderin, zira Overload büyüsü 6 saniye içinde kesilmezse 30 yarddaki herkese 25K vurup yere indiriyor. İlk önce Steelbreaker'ı odanın ortasına çekin, burada BL harcamanıza gerek yok ama daha hızlı indirmek isterseniz dövüşe başlar başlamaz açabilirsiniz. Kendisi Fusion Punch diye bir yeteneğe sahip ve bu 35k vuruyor. Dispellenmediği sürece de her saniye 20k vurmaya devam ediyor, bu yüzden burada en önemli olan dispel.

Steelbreaker ölünce Runemaster'a geçin, bu sırada Stormcaller'a kick'e devam. Zira bir boss ölünce Lightning Whirl yeteneği kazanıyor ve 5 saniye boyunca rastgele şekilde hızlıca 7k-8k vuruyor. Runemaster ise Rune of Death büyüsüyle yere bir rün açarak 13 yarddaki herkese saniyede 10k vu-





1- Sara hanımdan gelen bu yeşil ışınlardan kaçın ki benim gibi (birazdan) gg olmayın. Ayrıca solda gördüğünüz Crusher Tentacle'ı hızlıca indirmelisiniz. Daha da soldaki daha ufak olan Corruptor Tentacle'dan ise kaçın. Sanity doldurmak içinse en arkadaki yeşil auranın içine girin

2- Ortada gördüğünüz açık yeşil/sarı bulutlardan kaçın, kaçın, kaçın. Kaçın.

ruyor, kaçılmalı. Ayrıca Steelbreaker'la dövüşürken ilk aşamada, Runemaster rastgele bir arkadaşına Rune Of Power açıyor, eğer Steelbreaker'a gelirse tankın dikkatli olması gerekiyor (RoP %50 daha fazla vurmasını sağlıyor).

O da ölünce sıra Stormcaller'a geliyor. 2 boss öldüğü için artık Lightning Tendrils yeteneği kazanıyor. Bunu yaptığı zaman tüm raid'in kaçması lazım, zira havada birini takip ediyor ve durmadan hedef değiştiriyor. Bu sırada 18 yarddaki herkes 5K hasar alıyor. Bunun dışında Bloodlust açıp abanabilirsiniz.

MIMIRON

Mimiron, Ulduar'ın zevkli ama bir o kadar da yoğunlaşma gerektiren kapı boss'u. Ve bir kapı boss'u olarak çok iyi hazırlanmış. Kendisi 4 fazdan oluşuyor. İlk fazında etrafına mayınlar bırakıyor, çarparsanız 16K gömüyor, o yüzden dikkat etmek lazım bunlara. İlk fazın sonunda bu mayınları bir Paladin balon açıp üzerlerinden geçerek patlatmalı. İlk fazda uzun mesafeli sınıflar birbirlerine 10 yard uzak durmalı (/range yazarak bunu ayarlayabilirsiniz), zira Napalm Shell büyüsüyle rastgele birinin üzerine bunu atıyor ve etrafındaki kişiler de bunun DoT'undan etkileniyor 6 saniye. Anında heal atılmalı NS'i yiyen kişiye. Tank ve Melee DPS'lerse 30 saniyede bir attığı Shock Blast'ten kaçmalılar, zira 15 yard içindeki herkese 100K vuruyor (kaçarken mayınlara dikkat). Ayrıca MT'ye Plasma Blast atıyor, healer'lar tetikte olmalı, MT'ye asıl hasarı bu veriyor.

İkinci fazda ise raid oyuncuları VX-001'in etrafını sarmalı. Burada tutarlı bir aggro olayı olmadığından AoE heal'lara büyük iş düşüyor. Etrafını sararken 5-6 kişilik gruplarla dağılmalısınız (Rapid Burst ile rastgele grupları vuruyor) ve bir adet Priest (Holy Nova için) artı bir adet Shaman (Chain Heal için) her grupta mutlaka olmalı. Bu fazda en dikkat edilmesi gereken saldırıları Laser Barrage ve Rocket Strike. LB'de saat yönünde dönerek deli gibi lazer yağdırıyor, tüm raid üyeleri bundan mutlaka dönerek kaçmalı (180 dereceden fazla dönmüyor, başlangıç noktasına göre kaçmaya da bilirsiniz). RS'de ise işaretlediği noktaya (kırmızı bir alan çıkıyor, görmeniz gerek) üç saniye içinde roket bırakıyor ve 3 yard içindeki herkes 1m hasar alıp ölüyor. RS'de de ölmeyin artık.

Üçüncü fazda loot'u Free-For-All yapın. Bu fazda kendisi havada olduğundan bir Hunter veya Warlock tanklamalı. Ranged DPS havadayken Mimiron'a saldırmalı, bir yandan da melee'ler çıkan Assault Bot'ları hemen indirmeli. Vashj yaptıysanız onun gibi kite'lanmalı bunlar, zira tanklanmıyorlar (Hunter'lar trap'lesin, bir tane de Arcane Mage olsun ki Slow atabilin). Ayrıca Magnetic Field'ı hemen dipsel etmelisiniz. Öldükleri zaman Magnetic Core diye bir eşya düşürüyorlar, bunu Mimiron'un altına koyduğunuzda Mimiron yere iniyor ve %50 fazla hasar alıyor. Bu sırada Melee DPS de dalabilir kendisine. Mimiron bu fazın sonunda yatsa bile kalan add'leri indirin. Göründüğü kadar kolay olmayan bir fazdır, Assault Bot'lar yüzünden büyük bir dikkat gerektirir.

Dördüncü ve son fazdaysa ilk üç fazda kestiğiniz tüm araçlar birleşiyor ve hepsini çabucak öldürmeniz gerekiyor. Bu fazda, ikinci fazdaki yerleşiminize geçmeniz gerekiyor ki VX-001 LB açtığı zaman patlamayın. Tüm üç parçalar beş ila on saniye arasında kesilmeli, o yüzden raid lideri çok dikkatli olup organize etmeli.

GENERAL VEZAX

General Vezax tam bir rotasyon dövüşü. Burada en önemli olay hiçbir şekilde ama hiçbir şekilde mananızın geri gelmiyor oluşu. Ne Evocation, ne Lifetap… Mananızı kazanmak için Saronite Vapor adlı mobları öldürüp, yere bıraktıkları yeşil auranın içinde durmanız gerekiyor. İçinde durdukça aldığınız hasarın %50'sini mana olarak kazanıyorsunuz, ancak her saniye üzerinizde bir debuff stackleniyor ve her stack'de aldığınız hasar artıyor. O yüzden 6-7 stack sonra buradan çıkın.

Onun dışında, Vezax rastgele birine Shadow Crash atıyor. Bunu yiyen kişi gruptan uzaklaşmalı (patladığında 19k vuruyor etraftakilere), ancak çok da uzaklaşmaması gerekiyor. Zira ranged DPS bu patlamanın ardından oluşan siyah auranın içindeyken DPS yapabiliyor sadece, o yüzden ranged DPS'ler bu siyah auranın içinde değilken boşuna mana harcamamalılar. Vezax'ta önemli olan DPS abanmak değil, mananızı ve dps zamanınızı ayarlamak.

YOGG-SARON

Ve işte geldik Ulduar'ın son boss'u olan eski tanrı Yogg-Saron'a (nam-ı diğer Ayı Yogi). Kendisi temelde kolay olmasına rağmen raid içinde büyük bir uyumluluk gerektiriyor. Üç fazdan oluşan Yogi'nin ilk fazında bulutlardan gardiyanlar gelecek. İlk fazda DPS yarışına girmeye gerek yok, zira eğer doğru zamanda DPS'i kesmezseniz ilk faz wipe'a dek uzar. Gardiyanların canı yüzde 40'a geldiğinde herkes DPS'i kesmeli ve tank onu Sara'ya doğru götürmeli. Bu gardiyanlar etraftaki sarı bulutların içinden geliyor, o yüzden ilk fazda bulutlara değmemelisiniz. Değdiğinizde yeni bir gardiyan spawn oluyor. Yeni gelen gardiyana dal, %40'a kadar DPS yapıp bırak ve Sara'ya götür rotasyonunu düzgün yaparsanız ilk fazı geçersiniz.

İkinci fazda ise yerden küçük ve büyük olmak üzere iki tür kol çıkıyor. Bu sırada sadece 9 melee DPS ve bir adet healer açılan portaldan içeri giriyor, 1 dakika içinde içerdeki işlerini bitirmeleri gerekiyor, yoksa delirip çıkıyorlar ve raid'e girişiyorlar. Bu sırada dışarıda kalanlar büyük kolları maksimum DPS'le indirmeli. Ayrıca bir yandan küçük kolların yanından geçmeyin, yoksa kapıyorlar ve diğerleri kolu öldürene dek canınız gidiyor. Bu sırada Sara yukardan yeşil ışınlar yağdırıyor, bunlardan kaçın. Bir de üzerinizde Sanity debuff'ı var, onun 0'a inmesine izin vermeyin, azaldıkça etraftaki yeşil auralı Sanity Well'lerde durun. İçerdeki ekip ise bu sırada önce kolları öldürüp sonra da Yogg'un beynine vurarak canını götürmeli. Yogg'un canı %30'a geldiğinde üçüncü faz başlayacak. Üçüncü faz ise gayet basit: Yakın savaşçılar Yogg'a, menzilliler de add'lere DPS yapacak.

Not: Ulduar deneyimini bizle paylaşan Destination'a teşekkürler.







1-Ulduar'ın son boss'unu çok sinirlendirirseniz kahveden adam summon eder.

2- Büyük etekli adam, Sara'nın yeşil ışınları, Brain Link yemiş birini kapmış bir kol, bir de büyüğü. İşte talihsiz bir wipe'a adım adım.

KOLAY MI NE?

11 milyon kişinin oynadığı bir oyunda herkesi memnun etmek çok zordur, kabul. Ama çoğunluk salak diye sıkı oyuncuları cezalandırmak da bir Blizzard klasiğidir. 3.1 geldi, Ensidia çamurla da olsa kesti hemen. Sonra 3.1.1 geldi, boss'lar bugfix yalanı altında kolaylaştı biraz daha. İki tuşa basabilen herkes oyunu oynayabilsin diye çeşit çeşit bahane üretildi. Madem öyle, 10man'i kolaylaştırın, 25 ve Hard Mode'a dokunmayın, bu kadar zor mu bunu yapmak? Yeter kolaylaştırmayın artık şu Ulduar'ı!

UMAYKUT ONLINE

BUGÜN DOĞACAK TARAYICI TABANLI OYUNLARA İSİMLER -ALİ SEZGİN

Ofis insanları olmasaydı belki de günümüzün önemli oyunları hiçbir zaman bu kadar popüler olamazdı. Zamanında ilk *Quake*'in ofis içi ağlarda delilercesine oynanması nedeniyle yasaklanan ilk çok oyunculu oyun olması belki de yeni bir devrin başlangıcını temsil ediyordu; ofis oyunları! Siz ofislerinde çalışmak dışında her şeyi yapmaya razı olan kaytarıcılar, kahve makinasını mesken edinmediğiniz zamanlarda internette mümkün olan her oyunu oynamasaydınız şu an bu yazıyı okuyan milyonların hayatında yer eden tarayıcı oyunları hiç yapılmayacaktı. İşte Umaykut Online da onlardan biri. Kendisi, isminden az çok tahmin ettiğiniz gibi Türkiye'den bir ekibin, Ceidot'un projesi.

İsmini muhtemelen Uluhan olarak bildiğiniz Umaykut Online, kayıp Göktürk hitabelerinin bulunmasını konu ediyor. Tarihin gizemlerinden biri olan, Orta Asya'daki Türk boylarını hangi beyliğin birleştirdiği sorusu üzerine şekillenen hikâyede o dönemin tarihini yaşayarak öğreniyoruz. Ama bunun için önce Umaykut'un sitesine bağlanmamız ve gayet kısa süren bir hesap yaratma prosedüründen geçmemiz gerekiyor, sonra oyunumuz başlıyor. Umaykut'un amacı Umaykut'a ulaşmak! Bunu yapmanın tek yoluysa büyük klanlarla ittifak kurarak mümkün olduğunca güçlenmekten geçiyor.

BEREKETLİ TOPRAKLAR

Oyuna girer girmez göreceğiniz ilk arayüzde köyünüze ve çevredeki kaynaklara göz gezdireceksiniz. Şimdilik topraklarınızın çok sınırlı olması nedeniyle ulaşabileceğiniz kaynaklar da oldukça kısıtlı durumda ama geliştikçe kaynak toplayabileceğiniz alan da büyüyüp genişleyecek. Umaykut'da kaynak toplamanın üç yolu var. İlki şehir nüfusunu işçilere dönüştürerek çevredeki kaynaklara yollamak. Şehrinizde boş oturan nüfusun herhangi bir getirisi yok, dolayısıyla aman da insancıklarıma tiyatro getireyim, sirk çağırayım, moral bulup şehri kalkındırsınlar gibi dertleriniz olmasın. Nüfusun genç kesimi, büyüdüğünde ya işçi ya da asker olabiliyor. Asker demişken, bu da kaynak toplamanın ikinci yolu. İşçileriniz topladıkları kaynakları şehirde biriktiriyorlar. Biriken kaynaklarınızı korumamanız veya çeşitli belediye hizmetleri için harcamamanız halinde diğer şehir sahipleri bunları yağmalayarak kullanma hakkına sahipler. Dolayısıyla hem iyi bir ordu kurup şehrinizi korumalı hem de fırsat buldukça bu orduyu yağma, vur-kaç ve çeşitli hain amaçlarınız için kullanmayı unutmamalısınız. Toraklarınız içinde yer verebileceğiniz bina sayısı sınırlı, dolayısıyla sahip olacağınız her şehrin farklı amaçlara hizmet eden değişik binaları olmasına dikkat etmeniz gerekiyor. Misal, taş rezervi olmayan bir merkeze taşçı yapmanın pek anlamı yok. Veya saldırı birimlerinizi korumak istiyorsanız, bir şehri tamamen ticari binalarla doldurmamalısınız.


Her birimin kendine has yetenekleri var ama ha deyince üretilebilemiyorlar (casusların Türkçesi kıt mesela).

Kaynak toplamak başarıya giden tek yol değil elbette. Umaykut diplomatik becerilerinizi de öne çıkartmanızı gerektiriyor. Belirli bir güce ulaştıktan sonra hayatta kalabilmek için ya bir klan kurmalı ya da büyük bir klana katılmalısınız. Bu noktada en büyük klana girmek de yeterli bir çözüm değil. Sonuç olarak eğer bölgede sadece sizin klanınıza ait merkezler varsa yağmalayacak yer bulma konusunda sorun yaşayabilirsiniz.





Bir Ceidot klasiği olarak oyunda kullanılan görseller, özellikle de illüstrasyonlar oldukça başarılı. Düşük bütçeli bir tarayıcı oyunundan beklediklerinizle kıyaslamayın, Umaykut'ta kullanılan bazı görseller rahatlıkla normal strateji oyunlarında kullanılabilirmiş.

BÜYÜYÜNCE DÜNYA OLACAK

Oyunun hâlâ kısmi eksiklikleri ve bazı teknik hataları var ama yapımcı ekip projenin kendileri için öneminin farkında ve buldukları tüm hataları olabilecek en kısa sürede gidermeye çalışıyor. Benim oyunun strüktürüne dair fark edebildiğim yegâne sorun klan sistemi ve oyun içi iletişimin yeterince detaylı olmaması oldu ki bu da çözülemeyecek bir sorun değil.

Ofisinizde işten kaytarıyor, bilgisayar derslerinizi tarayıcı tabanlı oyunlar oynayarak geçiriyorsanız veya en basitinden bilgisayarınızın gücüne bağlı olmadan sizi oyalayıp eğlendirecek tanıdık öğelerle dolu bir oyun arıyorsanız Umaykut Online'ın entrika ve kanla dolu dünyasıyla sizleri bekliyor.

Left 4 Dead

Survival Pack

YENİLDİK AMA EZİLMEDİK… TAMAM, EZİLDİK AMA ÜZÜLMEDİK… -CAN ARABACI

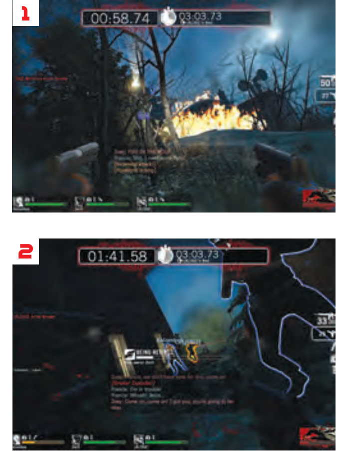
Günlük zombi ihtiyacımızı karşılamak konusundaki eşsiz kaynağımız, vitamin depomuz Left 4 Dead, nihayet ilk eklentisi olan Survival Pack'e kavuştu. Expert zorluğunda zombileri çıtır çerez niyetine yiyip de "yok mu yahu daha zoru?" diyenlere cevap sayılabilecek Survival Pack'te daha çok harita, daha çok oyun modu ve çok şaşıracaksınız biliyoruz ama daha çok zombi var (ilk duyduğumuzda biz de inanamamıştık kulaklarımıza ama zamanla alışıyor insan).

"Expert beni kesmez" diyenlere Survival Pack cevap oldu demiştik, oradan devam edelim isterseniz. Pakete adını da veren Survival modu, en usta oyuncuları bile terletip zombi güruhuna akşam yemeği olarak sunacak kadar zor. Peki nedir Survival'ı bu kadar zorlu yapan? Üzerinize dur durak bilmeden akan ve şiddetini gitgide artıran zombi dalgaları tabii ki. Özellikle bu mod için hazırlanmış Lighthouse haritası gerçekten diğer haritalardan çok daha fazla koordine olmanızı ve dikkatli oynamanızı gerektiriyor. Neyse ki yapımcılar o kadar da acımasız insanlar değil (bu cümle üzerinize aynı anda iki ya da daha fazla Tank geldiğini gördüğünüz ana kadar geçerlidir, o noktada kendini imha edecektir). Zombi akını başlamadan önce, tıpkı herhangi bir ana senaryonun son bölümünde olduğu gibi istediğiniz kadar hazırlık yapmanız mümkün. Bu yüzden nereyi nasıl savunmanın en rahat olacağı, kimin nereyi tutacağı, hangi duvarların yıkılabileceği gibi elzem soruları göz önünde tutarak ortalık henüz karışmadan bir strateji kurmanız gerekiyor. Siz hayatta kaldıkça üzerinize daha çok zombi, daha çok infected ve hatta daha da çok tank yollayan Yönetmen, 14. dakikadan sonra yaklaşık her 4–5 saniyede bir Tank yollamaya başlıyor ki biz bu duruma halk arasında genelde "yuh" diyoruz.

Survival modu bu ücretsiz paketin tek yeniliği değil tabii. Daha önceden Versus modunda oynayamadığımız Death Toll ve Dead Air senaryoları da artık şiddetli çatışmalara sahne oluyor. Bu haritaları hazır Versus'a ekliyorken, biraz gözden geçirip ufak düzenlemeler yapmayı da ihmal etmemiş Valve ekibi, güzel de olmuş açıkçası. Artık resmi olmayan konsol komutları aramak zorunda değiliz bu haritalarda oynamak için.

Bunlar eklenirken yeni achievement'ların gelmemesi de düşünülemezdi. Yeni eklenen yedi adet achievement'ın tamamı Survival moduyla ilgili. Ne kadar zaman dayandığınıza bağlı olarak açtığınız achievement'lar, aynı zamanda sizi madalyayla da ödüllendiriyor (4 dakika dayanırsanız bronz, 7 dakika karşılığı gümüş, 10 dakikayı geçerseniz de altın madalya kazanıyorsunuz). E peki bu madalyalar ne işe yarayacak? Kazandığınız madalyalara ve yaptığınız en iyi süreye bağlı olarak sıralama listesinde arkadaşlarınıza ve beraber oynadığınız kişilere göre kaçıncı sırada olduğunuzu görmenizi sağlayacak ve duruma göre "keşke bu madalyalar hiç olmasaydı" dedirtecek.

Sonuç olarak Survival Pack, ücretsiz bir eklenti paketine göre beklediğimizden daha başarılı çıktı. Her ne kadar tek bir yeni harita içerse de, diğer haritaları yeni oyun modlarıyla birleştirdiği için oyunun ömrünün uzamasını sağlıyor. Ama L4D ekibi "yaptık, bitti" dememeli, bu yama bizi bir süre idare eder belki ama şimdiden yeni senaryoların, yeni haritaların, hatta belki de yeni silah ve özelleşmiş zombilerin olduğu bir yamaya diktik gözümüzü, bekliyoruz.



1- Survival'da bir Tank 10 ayı gücünde derler. O 10 ayının tek bir yumruğu da sizi fenerin tepesinden bu kadar uzağa uçurur işte…

2- İşte daha 2. dakikaya ulaşamayan bir grubun çöküşü. Bu resmi çektikten iki saniye sonra Bill'in de kafasına Hunter düştü.



"Doğum günün kutlu olsun Zoey, sana bunu ald… Zoey?! Hem de bizim deniz fenerimizde?!"



"Tank, bana en yakın çıkışı bul! Tank? TAAAaaAARGHHH!"

Deniz Fenerleri Tehlikelidir

Yeni harita Lighthouse'ta hayatta kalmanız için birkaç taktik vermeden geçmeyelim dedik.

- Eğer elinizde keskin nişancı tüfeği varsa alabileceğiniz en iyi pozisyon, deniz fenerinin en tepesi. Aynı zamanda savunması en kolay nokta da yine burası. Ancak dikkatli olmazsanız tek bir Smoker bile grubunuzu dağıtabilir. Bu noktadan Smoker için kabak gibi ortada oluyorsunuz zira.

- Haritada start vermeden önce grubunuzla birlikte uzun uzun planlama yapın. Savunacağınız noktalara zombilerin geleceği yönden tuzaklar yerleştirin. Önceden bu noktalara yerleştirdiğiniz gaz bidonlarını ve tüpleri, eğer çok zor durumda kalırsanız zombileri kolay yoldan temizlemek için kullanabilirsiniz. Ama sakın hepsini aynı noktaya koyup bir anda harcamayın, sonra daha çok zorlanırsınız.

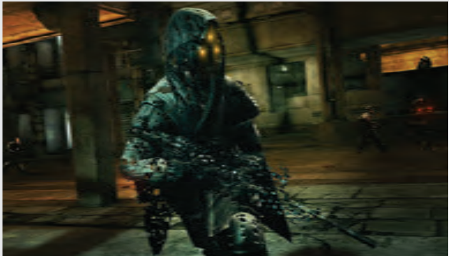
- Savunmaya, bölüme başladığınız yerdeki odada başlayıp daha sonra fenerin tepesine çekilmek yararlı bir taktiktir.

- Tankları deniz fenerinin tepesinde karşılamaya kalkmayın. Genelde tek yumrukta kendinizi suda balıklarla birlikte derin bir uykuya yatmış buluyorsunuz (zaten o noktada diğer oyuncular da oyunu bırakıp Tankın sizi su üzerinde kaç kere sektirdiğini saymaya başlıyor).

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ÇOK İLGİNÇ AMA ZAYIF GEÇEN BİR AYI TEK BİR KİŞİNİN YAPTIĞI "ROMANTİK BİR PLATFORM-BULMACA" OYUNU KURTARDI. BRAID'İ OYNAMAKTAN KENDİMİZİ ALAMIYORUZ, TÜM PUZZLE PARÇALARINI BULANA KADAR DA RAHAT ETMEYECEĞİZ.

FPS *(First Person Shooter)*



KILLZONE 2
PS3

İlkini pek azımız takdir etmişti ama ikinci oyunu görmezden gelinecek gibi değil. "FPS türü konsollarda yaşayamaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor. Tamam, belki grafikleri "o videoya" benzemiyor ama yine de gözlerinizin bayram yapacağı gerçeğini değiştirmiyor bu. Gayet sağlam bir oyun olan Killzone 2, bizi çok şaşırttı doğrusu. Multiplayer'ı aylarca sıkılmadan oynayabilir, verdiğiniz paranın karşığını fazlasıyla alabilirsiniz.

F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.

Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor neden-se. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Shogo: Mobile Armor Division
PC
Burada daima bir Monolith oyununun olduğunun farkında mısınız? Adamlar FPS konusunda bu kadar iyi işte. Shogo 2 gelse de oynasak artık, öyle değil mi Snakefist?

STRATEJİ



EMPIRE TOTAL WAR
PC

Gemi savaşları bu kadar zorlu olmasa ne olurdu ey Creative Assembly?.... Bu kadar. Evet, oyundan şikayetim bu kadar. Neredeyse tüm dünyayı kapsayan bu muhteşem oyun, strateji türünün tam anlamıyla doruk noktasıdır. Başka herhangi bir oyunun sıra tabanlı makro strateji, gerçek zamanlı mikro strateji, kaynak yönetimi, deniz savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir. Nokta.

Yeni!
Demigod
PC
Warcraft 3'ten doğan yepyeni bir çılgınlık olan DoTA'nın oynanışı ilk kez ticari bir oyun olarak yapıldı. Supreme Commander'ın yapımcısı Gas Powered Games tarafından.

Yeni!
Battleforge
PC
Kart toplama çılgınlığını multiplayer strateji oyun türüyle harmanlayor Battleforge. Değişik bir tad arayan stratejistlere önerilir.

Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyor-lar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

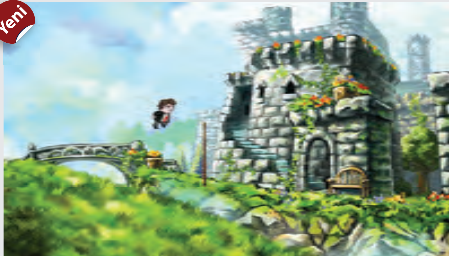
World in Conflict: Soviet Assault
PC
Hala oynamamış olanlar varsa, 6 yeni senaryo bölümü eklenmiş olan Soviet Assault'u mutlaka denemeliler.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini

AKSİYON

Yeni!



BRAID
PC, 360

Yanlız bir adam ve onun sevgilisinin peşinde düştüğü romantik macerası... Nasıl, kucak dolusu ödül alabilecek bir oyun ana fikrine benziyor mu hiç? Üstelik, bu oyunu tek bir kişi yaptıysa hele, hiç şansı olamaz, öyle değil mi? Ama öyle değil işte. Braid tam anlamıyla bir şaheser. Zamanı kullanarak çözmeniz gereken bulmacaların çeşitliliği ve zekiliği o derece ileri ki... En azından bir kez denemeniz gerek, bu deneyimi yaşamalısınız.

Yeni!
Guitar Hero Metallica
PS2, PS3, 360
Ve Guitar Hero böylece özünü bulmuş oldu... Unutulmaz Metallica şarkılarını arkadaşlarınızla bağıra çağıra söylemek tadından yenmeyen bir deneyim.

Street Fighter 4
PS3, 360
Eski bir dostun geri dönüşünün bu kadar güzel olacağını hiç tahmin etmemiştik. Aylar geçmesine rağmen hala deli gibi oynanıyor dergide.

Resident Evil 5
PS3, 360
Dördüncü oyunun üstüne muhteşem grafiklerin eşliğinde, muhteşem bir de Co-Op modu ekleniyor. Devrim niteliğinde olmasa da, iyi bir aksiyon.

Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

OYUN DÜNYASINDA YER ALAN EN GEREKSİZ BEŞ KONSOL

1. **PHANTOM**
   Neredeyse 3 yıl oyaladılar bizi bu aletle ya, inanamıyoruz.
2. **GIZMONDO**
   Oyun dünyasının Ergenekon'u diyebiliriz kendisine. Tam bir batık.
3. **AMIGA CD32**
   Amiga'nın batmasına sebep olduğundan derin şüphelerimiz var.
4. **NINTENDO VIRTUAL BOY**
   Kafaya takılan dana gibi kaskı ve yaptığı baş ağrısıyla müthiş bir aletti.
5. **PHILIPS CD-i**
   "İçinde CD var!" diyebilmek için üretilmiş bir aletti bu

EN DEĞERİ BİLİNMEMİŞ BEŞ KONSOL

1. **SEGA DREAMCAST**
   Sega'nın batışına denk gelmesi haricinde, muhteşem bir cihazdı.
2. **NINTENDO GAMECUBE**
   Ciddi oyuncular için mükemmel oyunları vardı. Hala para verilip alınır.
3. **SEGA GAMEGEAR**
   Gameboy zamanında GBA ayarı grafikler kalitesi vardı.
4. **NEO GEO**
   Aslında ülkemizde bilinmemiştir değeri.
5. **PANASONIC 3DO**
   Tıpkı PC'ler gibi, dileyenin üretebildiği ilk ve tek konsoldu.

OYUN DÜNYASINI KÖKÜNDEN DEĞİŞTİREN 5 KONSOL

1. **ATARI 2600**
   Oyun sektörünü gerçek anlamda başlatan cihaz budur işte.
2. **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)**
   Bu da ölmek üzere olan oyun dünyasına reset atan konsoldur
3. **PLAYSTATION**
   Eğer Sony konsol işine el atmasaydı, bugün çok farklı olabilirdi.
4. **GAMEBOY**
   Yolda da oyun oynanabileceğini gösterdi tüm dünyaya.
5. **NINTENDO WII**
   Bir sonraki nesil bu meret yüzünden çok farklı konsollara sahip olacak.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Eternal Sonata
PS3, 360

Eternal Sonata, ölüm döşeğindeki bir müzisyenin hayallerini konu alan masal gibi, insanı alıp götüren bir RYO. Daha önce 360'ta oynadıysanız bile, bir kez daha dinleyin bu sonatayı.



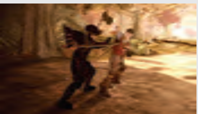
Shin Megami Tensei Persona 4
PS2

Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Valkyria Chronicles
PS3

Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360

Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)



Fallout 3
PC, PS3, 360

Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

SPOR



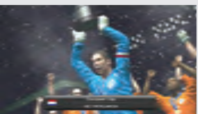
FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii

İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2

Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



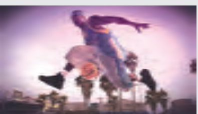
PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii

Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!



Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii

Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)



NBA Street Homecourt
PS3, 360

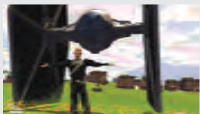
NBA Live'ın artistik kuzeni Homecourt'u, üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen tavsiye ediyoruz. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

DVO *(Devasa Online)*



LOTRO: Mines of Moria
PC

Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



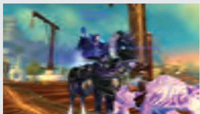
Star Wars Galaxies
PC

Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.



A Tale in the Desert
PC

Savaşmanın olmadığı, sadece dostluk, üretim ve politikanın olduğu bu oyunda Tuğbek'in yanına arkadaş aranıyor! Size eviniz için tuğla bile yapabilir.



WoW: Wrath of the Lich King
PC

Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



Warhammer Online
PC

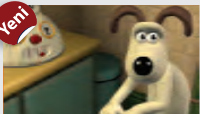
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

MACERA



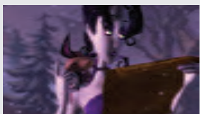
Ceville
PC

Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.



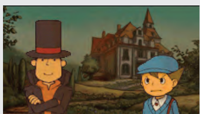
Wallace & Gromit
PC

Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkacak olan W&G'i takipteyiz.



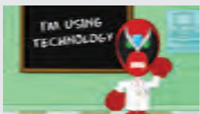
A Vampyre Story
PC

Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.



Professor Layton
DS

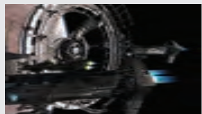
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?



Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii

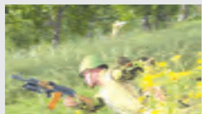
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.

SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC

Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC

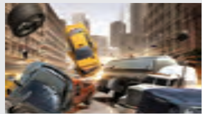
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Star Wars: TIE Fighter
PC

İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

YARIŞ



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360

Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



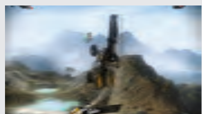
Race Driver GRID
PC, PS3, 360

Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360

Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360

Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3

Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Braid



Elvan Legary

Guitar Hero: Metallica

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bir film oyunları furyasıdır başladı. X-Men, Terminatör ve Batman içinde Mayıs'da piyasada. Haliyle normalde "ıyy film oyunu!" deyip kaçacağımız oyunlar, ilgimizi çekiyor.

MAYIS '09	
Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360
Battlestations: Pacific	PC, 360
Bionic Commando	PS3, 360
Damnation	PC, PS3, 360
FUEL	PC, PS3, 360
Hinterland: Orc Lords	PC
Indiana Jones and the Staff of Kings	PS2, PSP, Wii, DS
Infamous	PS3
Punch-Out!!	Wii
Secret Files 2: Puritas Cordis	PC,DS
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	PC
Terminator Salvation: The Videogame	PC, PS3, 360
X-Men Origins: Wolverine	PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS

HAZİRAN '09	
Anno 1404	PC
ArmA 2	PC
Call of Juarez: Bound in Blood	PC, PS3, 360
Fight Night Round 4	PS3, 360
Ghostbusters The Video Game	PC, PS3, 360, PS2, Wii, DS
Heist	PC, PS3, 360
Huxley	360
Jumpgate Evolution	PC
Overlord II	PC, PS3, 360
Overlord Minions	DS
Overlord: Dark Legend	Wii
PROTOTYPE	PC, PS3, 360
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Rock Band Unplugged	PSP
Shin Megami Tensei: Devil Survivor	DS
Spore: Galactic Adventures	PC
Street Fighter IV	PC
The Conduit	Wii
The Sims 3	PC

TEMMUZ '09	
Champions Online	PC
King of Fighters XII	PS3, 360
Tropico 3	PC



As the time passes by...

Bundan birkaç gün önce doğum günümdü, ondan üç gün sonra da kardeşim Erce'nin doğum günü. Aradaki o üç gün boyunca tam üç yaş büyük olmanın keyfini çıkarmışımdır her zaman. Ama işte benim doğum günüm daha önce olduğu için sürprizleri de genelde Erce yapar, böyle de bir avantajı vardır kendisinin. Bu sene de geleneği sürdürdü ve çok güzel bir sürpriz patlattı gece gece. Elbette insan böyle şeylerden çok mutlu oluyor ama mutlu olmanın asıl sırrı sürpriz değil aslında, sır böyle bir kardeşe sahip olmak. Her gün MSN'i açtığımda 'naber koç' diye mesaj atan ve bundan bıkmayan, ben askerdeyken kendi işinin yanı sıra benim de tüm işlerimi üstlenip altı ay boyunca günde 3-4 saat uykuyla idare eden, dergi yazılarıyla ilgili sıkıştığım zaman azıcık oflayıp puflasa da ne yapıp edip yardım eden, bilgisayarımla benden çok ilgilenen, ekran kartım bozulduğunda hiç beklemediğim bir anda kendi kartını yollayan (kendisine daha iyisini aldı ama olsun), 28 senedir yanımda olan mükemmel bir kardeşe sahip olmak. Doğum günün kutlu olsun Erce, daha çok çekeceğin var benden :)

Braid.. Yahu bu ne kadar güzel bir oyundur! İsmini ilk duyduğumda normal bir platform oyunu olduğunu düşündüğüm *(ekmek? – Sinan)*, artık platform oyunlarına pek rastlamadığımız için de ilgi çekmiş olduğunu sandığım bir oyundu. Ama ilk ekrandan beni kendisine öyle bir bağladı ki anlatamam. Bu nasıl mükemmel bölüm tasarımlarıdır, nasıl mükemmel bir hikâyedir, nasıl harika bulmacalardır. Hele ki 'bakalım önce kim bitirecek' diye oynayınca iyice zevkli oluyormuş, pıtış az daha yeniyordu beni ama son iki dünyada iyi toparladım :) Aslında bu ay için aklımızda başka oyunlar vardı ama Braid'i gördükten sonra "bu sayfalarda olması gereken oyun budur işte" dedim. Böylece ileriki sayfalarda göreceğiniz Braid tam çözümü çıktı ortaya. Araya Volkan da Street Fighter IV'te online olarak nasıl adam pataklanır yazısı ekleyiverdi ve böylece sayfalarımızı doldurmuş olduk. Gelecek ay yine keyifli oyunlarda buluşmak dileğiyle, farewell!

ESER GÜVEN



BRAID

NAİFLİĞİNE BAKIP KARAMÜRSEL SEPETİ Mİ SANDINIZ? BRAID'İN BULMACALARI BİZİ ÇOK TERLETTİ (VE O SEPETLER TERLETMELERİYLE MEŞHUR DEĞİLDİR)

DÜNYA 2
Time and Forgiveness

Bu dünya daha çok, oyunun mantığını kavramanız için hazırlanmış bölümlerden oluşuyor.

2-1: 3 EASY PIECES

Parça 1 – Gerçekten de bölümün adı kadar kolay parçalar. Yardıma ihtiyacınız yok, boşluklardan atlayıp parçayı kapın.

Parça 2 – Ben bu yaratıklara kirpi demek istiyorum müsaadenizle (evet biliyorum, dikensiz kirpi o zaman). İkinci parçayı almak için kirpiden sekmeniz gerekiyor.

Parça 3 – İleride sıkça kullanacağınız bir teknik. Bir kirpiden sektikten sonra diğer kirpinin üzerine düşerek daha da yükseğe sıçrayabilirsiniz.

2-2: THE CLOUD BRIDGE

Parça 1 – Dikenlerin üzerinden zıplayın, anahtarı alın, geri zıplayıp merdivenlerden çıkın. Kapıyı açıp bulutların üzerinden parçaya ulaşabilirsiniz.

Parça 2 – Sağ taraftaki bulutlar üzerinde zıplayarak ikinci parçayı kapın.

Parça 3 – Bu parçayı almak için bir sonraki bölüm olan "Hunt!" bölümünü oynamanız gerekiyor öncelikle. O bölümde aldığınız puzzle parçasının üzerinde platform resmi olduğunu göreceksiniz. İşte bu platformu oyun dünyasında kullanabiliyorsunuz. Yapmanız gereken oradaki puzzle resmine yaklaşmak ve platformu puzzle resminin iki yanındaki platformların arasına denk getirmek. Resimden uzaklaştığınızda bu platforma zıplayabildiğinizi göreceksiniz.

Parça 4 – Tekrar puzzle resmine ihtiyacımız var. Bu sefer resimdeki platformu öyle bir ayarlamalısınız ki uzaklaştığınız zaman soldaki platformla uç uca gelmeli. Böylece kirpi, yaptığınız platformun üzerine çıkacak. Kirpi sağa doğru giderken resme tekrar yaklaşın ve platformu farklı bir yere götürün. Oyun ekranına döndüğünüzde kirpinin yere düştüğünü göreceksiniz. Takip edin ve kafasından zıplayarak parçayı alın.

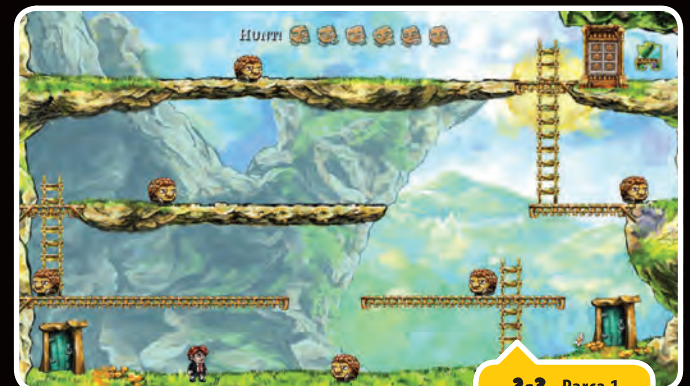
2-3: HUNT!

Parça 1 – Bu parçayı almak için bütün kirpileri ezmemiz gerek. Bir üst katta, sağdaki platformda bulunan kirpiye hemen gitmeyin. Bu kirpinin üzerine bir üst platformdan zıplayarak sekmelisiniz çünkü. Aksi halde üst katlara ulaşmanız mümkün olmayacak.

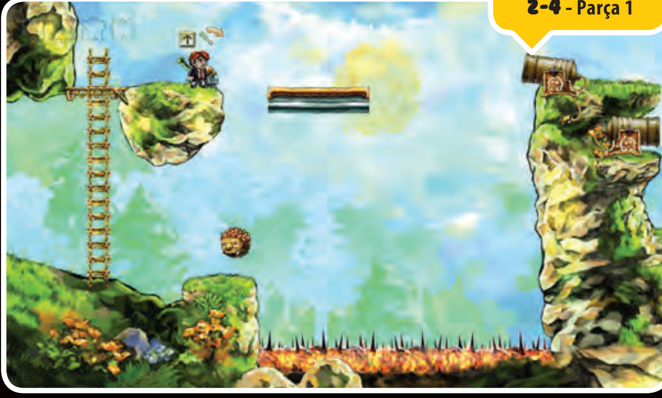
2-4: LEAP OF FAITH

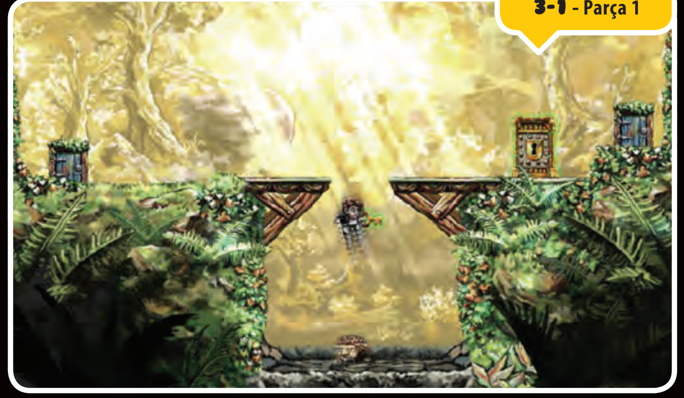
Parça 1 – Merdivenden çıkın ve kolu çekerek platformu sağa gönderin. Kirpi platforma inerken kolu tekrar çekin ve kirpinin sol taraftan aşağı düşmesini sağlayın. Böylece kafasına zıplayarak parçayı alabileceksiniz.

Parça 2 – Bu parçayı almak için zamanlamayı doğru yapmalısınız. Topun hemen üstünde durun, fitili takip edin ve patlamadan önce zıplayarak çıkacak olan kirpinin kafasından sekin.



2-3 - Parça 1





Parça 3 – Kolay bir parça, sola doğru aşağı atlayın. Dikenli platforma düşmeden parçayı alın. Hata yaparsanız zamanı geri alarak düzeltebilirsiniz ne de olsa.

Parça 4 – Merdivenden çıkarken dikkatli olun ki kafanıza kirpi düşmesin. Sığınabileceğiniz aralıkların sonuncusunda parça var zaten.

DÜNYA 3
Time and Mystery

Bu dünyada, etrafındaki yeşil haresi parlayan şeylerle tanışıyoruz. Bunlar zamandan bağımsız hareket ediyorlar. Yani zamanı durdursanız da, geriye alsanız da yapmakta oldukları işe devam edecekler.

3-1: THE PIT

Parça 1 – Çukura atlayın ve kirpiden anahtarı alın. Şimdi zamanı geri sararsanız anahtar da sizinle birlikte yukarı gelecektir. Olduğu yerde kalmıyor çünkü o zamandan bağımsız yeşil bir nesne.

3-2: THERE AND BACK AGAIN

Parça 1 – Öncelikle yukarı tırmanarak yeşil anahtarı alın. Normal biçimde kapıya inmeye çalışırsanız bariyer kapanmadan yetişmenizin mümkün olmadığı göreceksiniz. Tek yapmanız gereken zamanı başa kadar geri sarmak, yeşil anahtar elinizde kalacak ve kapıyı açabileceksiniz.

3-3: PHASE

Parça 1 – Platforma çıkın ve normal buluta atlayın. Şimdi Shift tuşuna tık tık tık diye art arda basarak (ya da zamanı geri alırken hızı 0'a getirerek) zamanı durdurabilirsiniz. Üzerinde bulunduğunuz bulut dururken, yeşil bulutlar harekete devam edecek. Böylece üzerlerinden zıplayarak parçaya ulaşabileceksiniz.

Parça 2 – Yine öncekiyle aynı şekilde alacaksınız parçayı. Ama bu sefer yeşil bulut sayısı az, o yüzden ilk yeşilden normal buluta geçin ve zamanı durdurarak sıradaki yeşil bulutu yakalayın.

3-4: THE GROUND BENEATH HER FEET

Parça 1 – İşler yavaştan zorlaşıyor. Merdivenden çıkın ve kolu çekin. Zamanı geri aldığınızda platform sol tarafta kalacak ve kirpi aşağı düşebilecek. Kirpi anahtarı aldıktan sonra üzerine basın, platformu karşı tarafa yollayın ve parçayı alın.

Parça 2 – Önce kolu çekip platformu sağa yollayın. Merdivenden çıkın ve parçanın tam üzerine gelecek şekilde platformun üzerinde azıcık bekleyin. Geri dönün ve kolu tekrar çekin. Şimdi zamanı geri aldığınızda üzerinde durduğunuz platform orada olmayacak ve parçanın üzerine düşeceksiniz.

3-5: TIGHT CHANNELS

Parça 1 – Yukarıda yeşil bir kirpi topu ve sağdan gelen ateş topları var. Yapmanız gereken, zamanı durdurup yavaş yavaş geri alarak yeşil kirpinin ateş toplarının arasından zarar görmeden ilerlemesini sağlamak. Artık kafasından sekip parçayı alabilirsiniz.

Parça 2 – Yerden bir anda çıkan tavşanlara şirinlikleri yüzünden çok sevdiğim bir başka şirinin ismini koyup pıtpıt demek istiyorum (zaten pıt pıt zıplayıp duruyorlar, o bakımdan da uygun bir isim oldu :) Pıtpıtları ve bitkileri geçince çapraza ateş eden yeşil topa ulaşacaksınız. Zamanı yavaşlatarak soldan gelen ateş toplarının çapraz olanlara çarpmasını sağlayın. Artık rahatça alabilirsiniz parçanızı.

3-2 - Parça 1

3-6: IRREVERSIBLE

Parça 1 – Bu ilk parçayı alabilmek için zamanı hiçbir şekilde geri almamanız lazım, bunun için de dikkatli olmalısınız. Bulunduğunuz yerdeki kirpi ve pıtpıtlara çarpmadan yatay platformun, yeşil dikey bariyeri geçmesini sağlayın. Şimdi yukarı çıkıp (dikkati elden bırakmadan) platforma zıplayabilir ve parçayı alabilirsiniz.

Parça 2 – Anahtarı alın, yeşil kapıyı açın, zamanı geri alın ve diğer kapıyı da açın. İlk kapı yeşil olduğu için zamanı geri alınca kapanmadı, aklınızda bulunsun.

Parça 3 – Burada acele edip ilk anahtarı alırsanız hata yapmış olursunuz. Bitkileri geçin ve merdivenden inerek yeşil anahtarı alın. Zamanı geri alıp ilk kapının önüne gelin ve açın. Şimdi ilk anahtarı alın, yeşil kapıyı açın, zamanı geri alın ve üçüncü kapıyı açın.

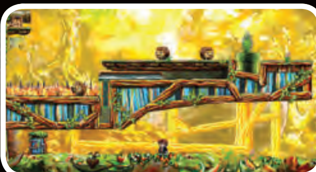
3-7: LAIR

Bu bölümde parça yok, bölüm sonu canavarı var :) Yapmanız gereken avizeyi tam kafasına düşürmek, böylece boynuzlarından biri kırılacak. Zamanı geri alıp avizenin geri gelmesini sağlayın. Bu şekilde kafasına beş avize düşürerek elindeki anahtarı kapın.

3-8: A TINGLING

Parça 1 - Öncelikle etraftaki kirpileri temizleyin ve yukarıdaki kirpiden anahtarı alın. Merdivenlerden aşağı inin ve platformun sağ ucuna kadar gelin. Bu noktada birkaç saniye bekleyin. Şimdi aşağı atlayın ve yeşil kolun yanına giderek çekin. Zamanı hemen geriye sarın (platformun ucunda durduğunuz ana kadar). Siz zamanı geriye alsanız da hareketli platform sola doğru gelecek, böylece üzerine çıkıp merdiven sayesinde parçayı alabileceksiniz.

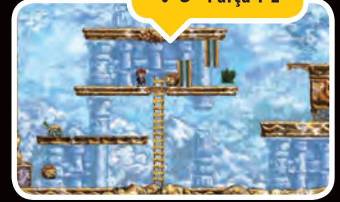
Parça 2 – Çok zevkli bir parça bu. Merdivenden çıkın, tahta perdeden ilerleyerek alt katta, solda bulunan kolun yanına gelin. Bu kolu çektiğinizde aşağıda yeşil bir platform çıkacak. Zamanı biraz geriye alın ve perdeden bu platformun üzerine düşün. Siz de yeşil oldunuz, yani zaman artık sizi etkilemez. Zamanı geri sarmaya başlayın, hatta hızlandırın çünkü bölüme ilk girdiğimiz ana kadar geri alıyoruz zamanı. Parçanın >>



3-6 - Parça 1-2









>> önündeki bariyer tamamen yukarı çıktığında bir yerlere çarpmamaya dikkat ederek hızla parçaya koşun.

DÜNYA 4
Time and Place

Zaman konsepti yine değişti. Bu dünyada sağa ilerlediğimizde zaman da ilerliyor, sola ilerlediğimizdeyse zaman geriye doğru gidiyor.

4-1: THE PIT

Kirpi anahtara ulaşana kadar sağa doğru gidin, anahtarı aldığında sola giderek (anahtar yeşil olduğundan zaman geri alınsa da kirpiyle birlikte gelecek) kirpiden anahtarı alın. Şimdi zamanı geri sararak çukurdan çıkabilirsiniz.

4-2: JUMPMAN

Parça 1 - Bu almanız gereken ilk parça ama göreceğiniz ilk parça değil, üç kat topun üzerinde bulunan parça. İlk iki merdivenden çıkın, üçüncüye ulaşmak için sola giderken bunu pek beceremeyeceğinizi göreceksiniz. Sola gitmek yerine sağa gidin, taş platformun üzerine, oradan da en üst kata zıplayın.

Parça 2 - Diğer parçayı aldıktan sonra sola giderek yeşil anahtarı alın. Aklınızda bulunması gereken en önemli şeylerden biri kapıları sola giderek açamayacağınız, bunu yaptığınızda anahtarı kaybetmekle kalırsınız. Bölümün başına dönün, ikinci kata kadar çıkın ve soldaki taş platformun üzerine gelin. Buradan sola doğru zıpladığınızda, düşmekte olan kirpi de yukarı doğru çıkacak, kafasına basarak yukarı zıplayabileceksiniz.

Parça 3 - Anahtarı az önce almıştık. Kilitli kapıyı sağa giderek açın ve parçayı alın.

4-3: JUST OUT OF REACH

Parça 1 - Merdivenden birinci kata çıkarak kolu çekin, böylece yukarıdaki bariyerlerin yerlerini değiştireceksiniz. Bu sayede artık merdivenden çıkarken kirpi kafamıza çarpmayacak. Platforma çıkınca sola gidin ve yukarı 'düşmekte' olan kirpinin kafasından sekerek tekrar aynı platforma dönün. Siz bunu yaptığınız sırada zaman da geri çekilecek ve bariyerlerin yeri bir kez daha değişecek. Kirpinin kafasından zıplayarak bariyerleri geçin ve parçayı alın.

Parça 2 - Burası azıcık zor. Birinci parçadan sağa atladığınızda kirpinin kafasından sekerek platforma çıkacaksınız. Kirpi öldü ama bize canlısı gerekiyor. Merdivenden tırmanın, sola zıplayarak en üst platforma düşün. Kirpiyi öldürdüğümüz atlayışı bir alt platformdan yapmıştık hatırlarsanız. Bu platformun en sağından zıpladığınızda hem kirpi canlı kalacak, hem de siz bir üst platformda bulacaksınız kendinizi. Gidebildiğiniz kadar sağa giderek kirpinin yeşil anahtarı almasını sağlayın. Şimdi sola doğru gidin ve kirpinin üzerine SAĞA dönük şekilde düşün. Artık yeşil anahtarı alıp zamanı geri sarabilir ve merdivenden çıkıp parçayı alabilirsiniz.

4-4: HUNT!

Parça 1 - Tanıdık geldi, değil mi? Öncekinin basitliğinden eser yok halbuki. Burada tüm kirpilerin kafasına belli bir sırayla ve sağa giderek basmalısınız ki tekrar geri gelmesinler. İlk iş olarak en üst platforma çıkın ve buradaki kirpiyi öldürün. Merdivenden bir alt platforma inin ve kirpiden sekerek sol platforma geçin. Şimdi yavaşça sola gitmeye başlayın, böylece kirpiyi geçeceksiniz ama bu sırada üstte öldürdüğünüz kirpinin tekrar canlanmaması gerekiyor. Bu kirpiyi de sağa giderek öldürün ve aşağı düşün. Soldaki platforma geçin ve buradaki kirpiyi öldürün. En alt kata düşün, kirpiyi öldürün ve merdivenden yukarı çıkın. Peki üst platforma nasıl ulaşacağız? Bu harekete 'kirpiye tırmanmak' diyelim. Önce sola doğru zıplayıp kirpiden sekeceksiniz, sonra sağa doğru giderek tekrar sekeceksiniz. Sol sağ hareketleri zamanla oynadığından aynı kirpiye birden fazla kez basmamız mümkün oluyor haliyle. Artık son kirpiyi öldürüp parçayı alabilirsiniz.

4-5: MOVEMENT BY DEGREES

Parça 1 - Buradaki bitkiler zamandan bağımsız. Yapmanız gereken önce ilk bitkinin üzerinden zıplamak, sonra ikincinin. Bunu yaptığınızda kirpinin hemen sağına düşeceksiniz. Bitkiler aşağı inince sağa ilerlemeye başlayın, bunu kirpinin anahtarı alma sesini duyana kadar devam ettirin. Şimdi sola gidip anahtarı alın ve kilitli kapının arkasından parçayı alın.

Parça 2 - Zor bir parça. Öncelikle ikinci parçanın tam altında durun, bu pozisyondayken en baştaki bitki aşağı inmiş durumda. Burada birkaç saniye bekledikten sonra aşağı atlayın, sağa giderek sondaki bitkinin aşağı inmesini sağlayın. Kirpi geçince sola doğru giderek ortadaki bitkiyi aşağı indirin. Kirpi bunu da geçtiği anda zamanı hızla geri sararak parçanın altındaki pozisyonunuza dönün. Böylece kirpi platformunuza düşecek ve kafasından sekebileceksiniz.

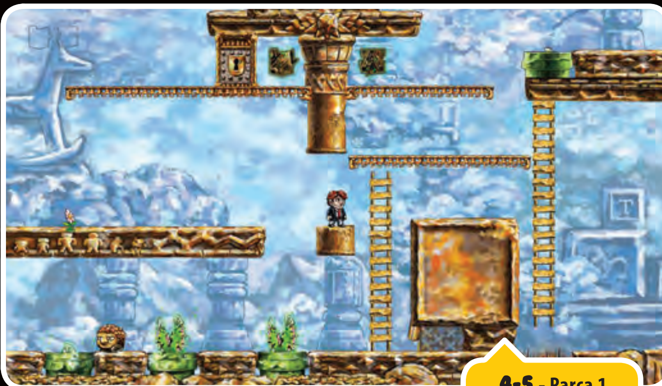
4-6: MOVEMENT, AMPLIFIED

Parça 1 - Dikkat ettiyseniz sağa giderek kirpiyi ilk iki bitkiden geçirebiliyorsunuz ama sondaki kirpi ikilisi çok hızlı hareket ediyor. Sağa gidin ve merdivenlerden çıkarak bulutların üzerine çıkın. İşte bu bulut sayesinde sağa çok daha hızlı ilerleyebilirsiniz. Bulutun en soluna gittiğinizde kirpi ilk bitkinin orada olacak. Artık kirpinin bitkiyi geçip anahtarı kapmasını sağlayabilirsiniz. Anahtarla yukarıdaki kapıyı açın.

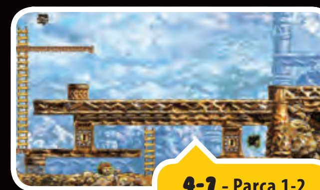
Parça 2 – İlk bulutlara geri dönün ve sağa giderek merdivenlerden yukarı çıkın. Şimdi platformun en ucuna gidip sağa zıplayın. Böylece gelecek olan bulutun üzerine düşeceksiniz. Bulutun da en ucundan zıplayarak platforma çıkabilirsiniz.

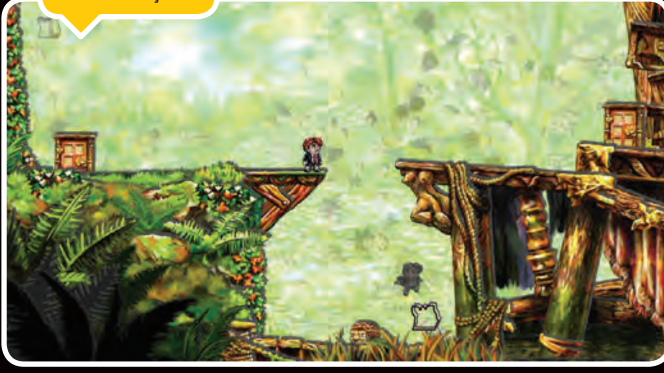
4-7: FICKLE COMPANION

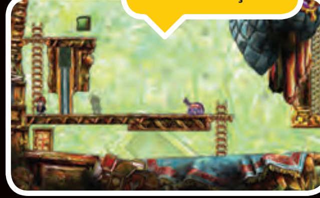
Parça 1 – Çok zevkli bir bölüm. Anahtarı kendi başınıza yukarı çıkaramıyorsunuz çünkü sola gittiğinizde kaybediyorsunuz. Yapmanız gereken anahtarı alıp ilerideki merdivenden çıkmak ve kolu çekmek. Sağa gittiğinizde platform da sağa dayanacak. Şimdi aşağıda gezinen kirpiyi öldürün. Yukarıdan yeni kirpi platformun








5-1 - Parça 1


5-2 - Parça 1

üzerine düştüğünde sola giderek kirpiyi platformla birlikte taşıyın. Şimdi hemen merdivenden çıkıp sola gidin, yüzünüzü sağa dönün ve kirpiyi öldürün. Böylece anahtarı alacak ve sağa giderek merdivenden çıkabileceksiniz.

Parça 2 – Tekrar anahtarı alın, sağ taraftan aşağıdaki kirpinin kafasına basarak kapıyı açın. Sağdan aşağı düşün, en sola gidin. Böylece anahtar kapının hemen sol tarafına gelecek ve yukarıdan bir kirpi daha düşecek. Kirpi anahtarı alıp size getirecek.

DÜNYA 5
Time and Decision

Bu bölümde gölge konseptiyle tanışıyoruz. Bu dünyada zamanı geri alma işleminiz bittiği anda gölgeniz ortaya çıkacak ve zamanı geri almaya başladığınız noktaya varana kadar yaptığınız işlemleri taklit edecek. Gölgeniz yalnızca pembe nesnelerle etkileşim kurabiliyor, bunu da aklınızda tutun.

5-1: THE PIT
Parça 1 - Aşağıdaki parçanın üzerine zıplayın. Parçaya dokununca zamanı geri sarın ki gölgeniz aşağı zıplayıp parçayı alabilsin.

5-2: SO DISTANT
Parça 1 - Merdivenden çıkın ve kolu çekmeden önce birkaç saniye bekleyin. Şimdi zamanı geriye alın. Hemen bariyere doğru koşun ki gölgeniz kolu çektiğinde rahatça geçebilin.

Parça 2 – Kirpinin kafasından sekerek pembe kolu çekin. Çektikten sonra zamanı geriye alın. Bu sefer gölgeniz kirpiden sekecek ve kolu çekecek. Bu kadar basit.

5-3: İSİMSİZ
Parça 1 – Tahta perdeden tırmanın, sağdan aşağı düşün ve anahtarı alın. Şimdi dikenli boşluğun en ucundan sola doğru zıplayın. Elbette karşıya yetişemeyecek ve öleceksiniz. Zamanı geri alarak en başa dönün ve dikenli boşluğun sol taraftan en kenarına gelip bekleyin. Gölgeniz yaptığınız işi tekrarlayacak, karşıdan zıplayacak ve anahtarı elinize verecek.

Parça 2 – Basit gibi görünen bir parça olsa da tavşan yüzünden merdivenden çıkamıyorsunuz. Tavşan pembe olduğuna göre gölgemizle oyalayabiliriz demektir. Sol taraftan aşağı atlayın ve bir süre bekleyin. Şimdi yukarı çıkın, zamanı geri alın. Böylece gölgeniz tavşanı sol tarafa çekecek, sizse sağdan atlayıp merdivenden çıkarak parçayı alabileceksiniz.

5-4: CROSSING THE GAP
Parça 1 – Sağdaki merdivenlerden çıkın. Kola şimdilik dokunmayarak karşıya zıplayın. Burada biraz bekledikten sonra aşağı düşün ve kirpiyi öldürün. Şimdi zamanı beklediğiniz yere dönene kadar geri alın. Gölgeniz aşağıdaki pembe kirpinin kafasına basacak, böylece yanınızdaki toptan yeni bir kirpi gelecek. Basın kafasına ve parçayı alın.

Parça 2 – Aşağıdaki kolun yanında azıcık bekleyin. Şimdi aşağı atlayıp kirpiyi öldürün ve zamanı geri alarak kolu çekin. Gölgeniz aşağı inip kirpiyi ezecek, yeni gelen kirpiyse platformun gölgesinden geçerek sağ tarafa ulaşacak. Kafasına basıp halının üzerine çıkın ve parçayı alın.

Parça 3 – Çok zevkli bir parça. Platform solda olduğu için gelen kirpi aşağı düşecek ve sağa doğru ilerleyecek. Siz de sağa gidin ve en alt katta bekleyin. Burada öyle bir yerde durmalısınız ki kirpi doğrudan kafanıza düşmeli. Şimdi zamanı geri alın, yukarıda olduğunuz zamana geri dönün. Kirpi gelecek, gölgenizin kafasına düşecek ve sekecek. Siz de iyi bir zamanlamayla seken kirpiden sekerek karşıya geçeceksiniz.

5-5: WINDOW OF OPPORTUNITY
Parça 1 – Göreceğiniz ilk parça bir platformla kapatılmış halde. Sağ tarafa ilerleyin ve anahtarı taşıyan kirpinin kafasına vurun. En alt kata inin ve pembe kapıyı açın. Şimdi zamanı geriye sararak tekrar kirpiden anahtarı aldığınız ana dönün. Çok hızlı hareket ederek üstteki kapıyı açın, pembe kapının üzerine zıplayın ve merdivenden tırmanarak kolu çekin. Gölgeniz aşağıdaki pembe kapıyı açacak, böylece geri dönebileceksiniz. Artık ilk parçayı afiyetle yiyebilirsiniz.

Parça 2 – Müthiş eğlenceli bir parçada sıra. Önce en üst kata çıkın ve buradaki pembe kolu çekin. Aşağıdaki platform yukarıya çıktı, değil mi? Şimdi zamanı geriye alın, platform aşağı inip birkaç saniye beklesin. Hemen koşturarak platforma çıkın, gölgeniz kolu çekecek ve platform yukarı çıkacak. İkinci kolu çekin, böylece üst taraftaki platform yükselmeye başlayacak. En üste geldiğinde tekrar geri sarın, üst platform yine aşağı insin. Hemen ilk kola koşun ve platformun üzerine çıkmadan önce çekin. Böylece aşağıda kalan gölgeniz platformla beraber yukarı çıkacak ve kolu çekecek. Kolu çekmiyorsa zamanlamayı iyi yapamadınız demektir, tekrar deneyin.

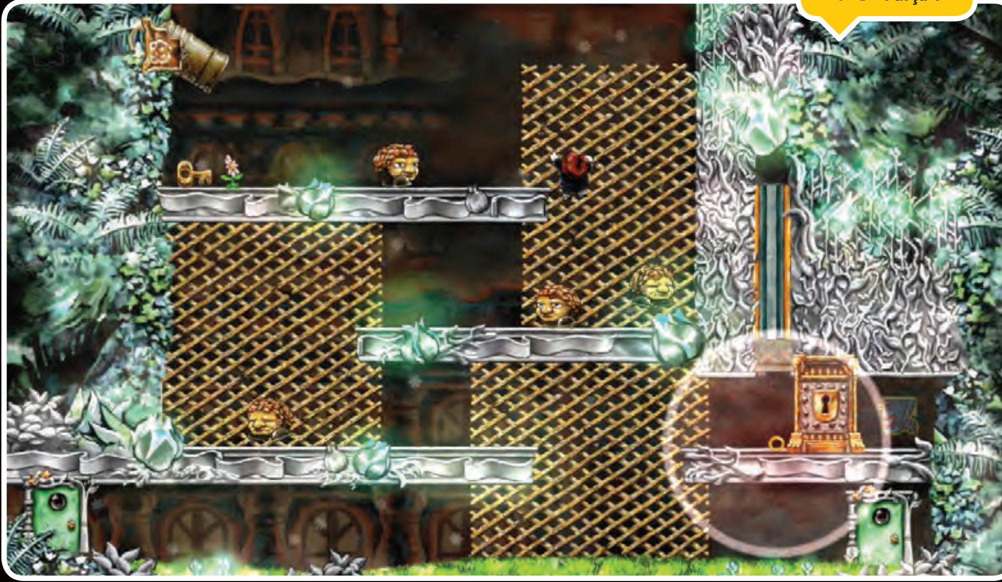
5-6: LAIR
Parça 1 - Lair bölümlerindeki boss hep aynı ama bu sefer rengi pembe olmuş. Bunun kafasına avizeyi düşürdükten sonra avizeyi almak için zamanı geri sarıyoruz ya, işte o zaman gölgemiz devreye giriyor ve avizenin gölgesini onun kafasına düşürerek boynuzunu kırıyor. Yani tek yapmanız gereken avize kafasına düştüğü anda geri sarıp, avize ortaya çıktığı anda bırakmanız. Anahtarı aldığınızda sola gidin ve kapıyı açarak kolu çekin. Şimdi zamanı bir 10 saniye geri alın ve sağa koşmaya başlayın. Gölgeniz gidip kolu çekecek, siz de parçayı alabileceksiniz.

5-7: FRAGILE COMPANION
Parça 1 - Elinizde yeşil bir anahtar, önünüzdeyse iki pembe kapı varsa ne yaparsınız? Şöyle yaparsınız: Birinci kapıya zıplarsınız, daha kapıya değmeden önce zamanı geri alırsınız. Böylece gölgeniz de kapıya zıplar, yerçekiminin etkisiyle havada kalmaz ve kapıya düşer. Böylece kapı açılır ve siz de tıpış tıpış içeri girersiniz. >>


5-4 - Parça 1


5-5 - Parça 1


5-6 - Parça 1


6-2 - Parça 1


6-5 - Parça 1-2



DÜNYA 6
Time and Decision

Bu dünyada elinizde zamanı yavaşlatan bir yüzük var. Bu yüzüğü aşağı ok tuşuna basıp bıraktığınız zaman etrafında bir çember çıkacak ve yüzüğe yaklaştıkça zaman daha da ağır ilerleyecek.

6-2: THERE AND BACK AGAIN

Parça 1 – Sağ tarafta aşağı inen bariyeri gördünüz, değil mi? Hemen oraya koşun ve yüzüğü altına bırakın. Böylece bariyerin inişi son derece yavaşlayacak, yine de çok fazla oyalanmadan yukarı tırmanarak anahtarı alın ve bariyerin altından geçerek parçayı kapın.

6-3: PHASE?

Parça 1 – Bulutun üzerine çıkıp yüzüğü bırakın. Bir sonraki bulut yaklaştığında yüzüğü alın ve zıplayın. Bu şekilde bulutları yavaşlatarak parçaya ulaşabilirsiniz.

Parça 2 – Az önceki tekniği burada uygulayamayacağınızı hemen fark edeceksiniz. Yapmanız gereken yüzüğü üst platformdaki çiçeğin üzerine bırakmak. Şimdi aşağı inip ilk bulutun üzerine çıkın. Kenarından sağa atladığınızda havada yavaşlayacak ve bir sonraki bulutun üzerine düşeceksiniz.

6-4: CASCADE

Parça 1 – Merdivenden çıkın, soldaki dikenli boşluktan karşıya atlatın ve tam ortaya bırakıverin yüzüğü. Şimdi soldaki topun üzerine çıkın ve en ucuna kadar yürüyün. Burada süper bir zamanlama yaparak zıplamalı ve toptan çıkacak kirpinin kafasına basarak tepeye ulaşmalısınız. Eğer tek kirpiyle yapamıyorsanız üzülmeyin, nasılsa zıpladığınızda yavaş zaman alanına gireceksiniz, yani ilk kirpiden sektikten sonra ikinci kirpiyi yakalamak için fırsatınız olacak.

Parça 2 – Hazır buraya gelmişken son parça için gereken anahtarı alabiliriz aslında. Sağdaki topun altına yüzüğü yerleştirin ve kirpiden sekerek topun olduğu platforma çıkın. Şimdi bir sonraki kirpi aşağı indiğinde bu yükseklikten kafasına atlayıp karşı platforma erişebilirsiniz. Geri dönüp yüzüğünüzü alın. En sağa gidin ve yüzüğü topun üzerine bırakın ki atışları yavaşlasın. Şimdi soldaki platforma geçip kirpi kafasından nasıl parça toplanır taktiğini uygulayabilirsiniz.

Parça 3 – Şimdi burası azıcık dikkat istiyor. Yüzüğünüz hâlâ topun üzerinde, atışlar yavaşladı, bir süre sonra yukarıdan düşen kirpilerden biri yavaşlamış atışlardan kurtularak bir alt platforma düşecek. Bu olduğu anda yüzüğü hemen alın, kirpinin olduğu platformun soluna gidin ve kafasından sekerek havada asılı duran topun üzerine çıkın. Yüzüğü topun üzerine bırakın. Top atış yapınca hemen tünelden ilerleyin ve kolu çekin. Tünelin girişinde bekleyin, yeni atışın üzerinden zıplayın ve koşarak tünelden çıkın. Artık bölümün en başındaki bu parçayı alabilirsiniz.


6-7 - Parça 1

6-5: IMPASSABLE FOLIAGE

Parça 1 – İlk iş olarak yüzüğü yukarı hareket eden bariyerin hemen altına koyun ve sola giden platformun geçmesini sağlayın. Şimdi merdivenden çıkın, yüzük sayesinde buradaki hızlı bitkiyi yavaşlatın ve rahat biçimde gidip parçanızı alın.

Parça 2 – İşte belki de en çok zaman harcayacağınız parça. Yüzüğünüzü alıp üst taraftan en sağa kadar ilerleyin. Burada üç bitki ve yeşil kirpiler fırlatan bir top göreceksiniz. Amacımız üç bitkinin de aynı anda çıkıp saklanmasını sağlamak. Yüzüğü birinci bitkinin altına koyup kaldırarak üçüncü bitkiyle aynı anda hareket etmesini sağlayın. Yüzüğü alın, ikinci bitkinin altında yüzükle oynayarak üç bitkiyi de senkronlayın. Kirpiler yeşil olduğundan zamanla oynasanız bile ilerlemeye devam edecekler, işte biz de bundan faydalanacağız. Üç bitki de aşağı indiğinde zamanı durdurun. İki kirpi geçtikten sonra zamanı bırakın, şu an daha fazla kirpi istemiyoruz çünkü. Kirpilerden biri sizin platformunuza düşecek, sola gidip geri dönecek. Bu anda önce onun, sonra da diğer kirpinin kafasından sekerek parçaya ulaşabilirsiniz. Iskalarsanız geri dönüş imkânı yok, tekrar iki kirpi geçirmek zorunda kalacaksınız.

6-6: ELEVATOR ACTION

Parça 1 – Toplara dikkat ederek merdivenlerden çıkın ve kolu çekin. Platform aşağı inecek, siz de inin, anahtarı alın ve diğer kolu çekerek platformla birlikte yukarı çıkın. Şimdi burada yüzüğü kullanarak tüm topları sırayla yavaşlatmalıyız ki aşağı inebilelim. Bölümün isminden de anlayacağınız gibi asansör mantığı kullanmamız gerek. Yüzüğü platformun en sağına bırakın, kolu çekin ve hemen koşmaya başlayın. Asansör aşağı inerken topları sırayla yavaşlatacak, siz de zaman kaybetmeden aşağı inebileceksiniz. Parçayı aldıktan sonra bölümden çıkıp tekrar girin ki yüzüğü geri almış olun.

Parça 2 – En sağa gidin ve kolun bulunduğu platformun sağ tarafına yüzüğü bırakın (topun atışlarını yavaşlatıyoruz). Kolu çekin ve soldaki yukarıdan inen platformun üzerine zıplayın. Siz de yeşil oldunuz, yani zamandan bağımsız hareket edeceksiniz. Zamanı geri sarmaya başlayın ki platform yukarı çıksın. Topun atışları yavaş olduğu için rahatlıkla üzerinden atlayabilir ve parçayı alabilirsiniz.

Parça 3 – Şimdi yüzüğü alıp kolu çekin ve yukarı çıkacak olan platforma yüzüğü yerleştirin. Kolu tekrar çekerek platformu yukarı çıkarın, kolu bir kez daha çekin. Dikey hareket eden platform yavaşladığı için yatay platform altından geçecek ve sola kadar gidebilecek. Yüzüğünüzü alın, merdivenden çıkarak kolu çekin. Aşağı inerek düşen merdivene tırmanın, platforma bastığınızda renginiz yeşil olacak. Zamanı biraz geri alarak merdivenin yukarı çıkmasını sağlayın. Yüzüğü hemen sol tarafa bırakın ve tekrar yeşil olun. Böylece zamanı ileri geri oynatarak yavaş biçimde düşen merdivenden tırmanabilecek ve parçaya ulaşabileceksiniz.

6-7: IN ANOTHER CASTLE

Parça 1 – Merdivenden tırmanın ve yüzüğü en sağa bırakın. Burada birkaç saniye bekledikten sonra yüzüğü alın, aşağı inin ve bir sonraki merdivenin yanına yüzüğü bırakarak topu yavaşlatın. Merdivenden yukarı çıkın, kolun hemen solundaki yerde bekleyin, böylece yeşil olacaksınız. Şimdi zamanı geri alın, yüzük o ilk koyduğunuz yerde belirince kolu çekin. Böylece anahtar yavaş biçimde düşmeye başlayacak. Hemen aşağı inin, anahtar dikenlere düşmeden önce zıplayarak havada kapın (yüzüğünüzü de almayı unutmayın). Tekrar merdivenden çıkın, kapıyı açın ve son parçanızı da ele geçirin.



STREET FIGHTER 4'TE ONLINE BAŞARININ SIRLARI

-VOLKAN TURAN

Online müsabakalarda gözünüz yükseklerdeyse işte öneriler. Madde madde değil, genel olarak uygulamadıkça büyük başarılar beklemeyin sevgili çekirgelerim.

Oyun arcade stick olmadan da gayet rahat oynanabiliyor. Arcade stick'in gelmesini beklemeden training'e girin, vakti iyi değerlendirirseniz düşündüğünüzden daha kısa sürede usta olabilirsiniz.
En az bir yakın dövüş karakteri, bir tane de uzaktan dövüşebilen karakterle yola çıkın. Tüm karakterlerin özelliklerini az az bilmektense, az adamı çok iyi bilin. Çok bildiklerinizin sayısını zamanla artırabilirsiniz, acele etmeyin.
Eğer "bu karakterle öğrendim ben" diyebiliyorsanız, Trails'teki Normal seviye komboların tümünü gözünüz kapalı ve en az bir adet de Hard kombo yapabiliyor olmanız gerek. Bu çok önemli, yapana kadar online'a girmemenizi öneririm.
SF4'ün temelinde fırsatçılık yatar. Ne kadar çok kombo yapabiliyorsanız o kadar şanslısınız ama oynarken asla kombo yapmak için saldırmayın. Komboya giriş hareketini yakalarsanız yapın, yakalamazsanız sabredin.
Hangi rakip hangi hareketlere sahip, hangi özel nereden vuruyor, nasıl kaçabiliyorsunuz veya kesebiliyorsunuz, bilmeniz şart. Mümkünse gizli adamları çıkarıp hepsiyle birer kez oyun bitirin.
Kapma tuşunu tek tuş haline getirin mutlaka. Bu çok önemli. Seri yumruk veya tekmelerle saldırın, rakip gard alınca iki ileri + kapma yapın hızla. İyi oyuncular bu tuzağa pek düşmez ama.
Focus Attack'ı yersiz kullanmamaya bakın ama rakip yerdeyken fake atın. FA yapıp 2 geri yaparak FA'yı kesin. Rakip boşa atak çıkabilir. Çıkmasa bile kafasını meşgul etmiş olacaksınız.
Dövüşçünüzün havadan çok iyi vuran en az bir tane hareketi olmalı. Hava üstünlüğünü ele geçirmelisiniz mutlaka. Rakip garddayken bu üstünlüğü kullanırsanız, rakip gard almaya devam edecek, komboları yemesi ihtimal dahilinde olacaktır.
EX Focus oyunun en can alıcı noktası. Boş yere asla yapmayın. Eğer iki komboyu birleştirebiliyorsanız kullanın, yoksa kullanmayın. Onun yerine bol bol EX Special Moves kullanın. Fireball'lu dövüşçülerin EX SM'ları ikili olacağı için şaşırtmakta üstüne yok.
Ultra Combo'yu yedireceğinizden %99 emin değilseniz asla yapmayın. Ryu'nun LP ile Shoryuken'inden sonra, Ken'in duvar dibinde LP ile Shoryuken ve Super Combo sonrası, Sagat'ın HK sonrası hareketlerinin ardından Ultra Combo'yu *otomatik* yedirebilirsiniz. Focus Attack'ın


FA'ı yedirdikten sonra dash (iki ileri) yayıp şovu başlatın.

üçüncü seviyesini de yedirebilirseniz, rakip yere düşmeden saliseler önce Ultra Combo'yu yedirebilirsiniz. Hızlı olmalısınız sadece.
Asla sabit durmayın. Dash'lar yapın, sabit durarak seri tekme/yumruklar atın. Rakibi meşgul edip bu sırada bir açık kollayın.
Kesinlikle gard almaktan çekinmeyin. Rakibi yere düşürün ve yanına gidip gard alın. Eğer size saldırıyorsa anlayın ki "sazan". Karşılık verin. Tekrar düşürün, bu sefer de aynısını yapacakmış gibi yapın ama onu yanıltın.
Rakip yerdeyken çok usta bir zamanlamayla MK ile arkasına atlamaya çalın, sonra yerden MK ve fireball kombosuna girin. Rakip ya yiyecek ya da kilitlenecektir.
Oyunun en güçlü adamı, tek seferde en çok kombo yapıp yedirebildiğiniz adamdır. İyi bir **Akuma, Ken, Ryu, Guile** oyuncusunu rahat bırakmamalı, aynı şekilde iyi bir **Zangief, Abel, Cammy, Balrog** oyuncusuna da yaklaşmamalısınız.
Yere düşüp yatmamalısınız. Tam düşecekken aşağı tuşa veya yumruk+tekme ikilisine basmalısınız. Bu size zaman kazandıracak, rakip de daha az düşünecektir.
Çıktıkça en güncel ikonlarla oynayın. Sizin seviyenize yakın rakiplerle oynarsınız.
(Focus Attack)+ tekme yumruk komboları + Special hareket + EX Focus Cancel + (tekme/yumruk)+ Super Combo + Ultra Combo…
Buna benzer kombolar birçok dövüşçüyle yapılabiliyor. Yapmalısınız. Yani bir tekmeyi/yumruğu yedirdikten sonra bile rakibi ölmekten beter edebilirsiniz.

BATTLE POINTS | MY RANK

RANK		NAME	BATTLE POINTS
819	Merciless	OGZ_volkan	6125
820	Technician	inotti-	6124
821	Anti-Shoryuken	ANGRY_ERIC	6123
822	Like My Shorts?	Hangky	6120
823	Buster Queen	belzimilien	6120
824	Raging Buffalo	xKenlosx	6119
825	Dizzy Chicks	iyun1212	6118

OGZ_volkan ben oluyorum. Kısıtlı zamanda ilk 1000'e anca girebildim. Beklerim :)

HİLE ARŞİVİ

OYUNBOZAN

BAŞINIZIN GÖĞE ERMESİ İÇİN DERGİMİZDEKİ TEK SAYFA!



PC

THE GODFATHER II

Karakterler, yerleri ve işlevleri:
Alvin Uzzano: Richie's Tavern'in kuzeydoğusunda: New York. Kasa hırsızı ve sağlıkçı. Advance Gun License sahibi.
Bernard Uzzano: Almeida'nın (Jaime Fesser) bitişiğindeki büyük mahzende: Goldenrest cemetery, Florida. Boksör ve sağlıkçı. Advance Gun Licence sahibi.
Jimmy Lira: Jersey's Sports'ta. Kundakçı, sağlıkçı, kasa hırsızı ve mühendis.
Leroy Petriboni: Jersey's Sports Bar'da: Las Palmas, Florida. Adanın en güneyinde kumar suç örgütünü takip edin. Doğu tarafındaki bir yapının odasında bulabilirsiniz. Kasa hırsızı, mühendis ve Expert Gun License sahibi.
Ray Fogliano: Corman's Drive'ın karşısındaki binanın çatısında: Florida. Kundakçı ve imhacı.
Ray Ricci: Casino Imperial meydanıyla merkez arasında: Küba. İmhacı, mühendis. Expert Gun Lincese sahibi.
Roy Mancini: Corazon de Oro'daki havaalanına gidin: Küba. İkinci uçağın yanında olacak. Boksör, mühendis. Expert Gun License sahibi.
Kolay para ve tecrübe: Evinizin önünde biraz suç işleyerek polislerin gelmesini sağlayın. Olabildiğince polisi yere serin. Tam ölmenize yakın evinize geri kaçın ve iyileşin. Geri döndüğünüzde polisler olmayacak ama üstlerinden düşen paralar yerde sizi bekliyor olacak. Bunu sürekli tekrarlayın.

PEGGLE DELUXE

Aşağıdaki kodları oyun içerisinde girmelisiniz.
kathy: Kalıcı koruyucular
scott: Farenizin sol tuşu hızlandırır
steve: Silindir şapka
zoom: Toogle Extreme Fever zoom kamerası
zhanon: Siyah fon
Alternatif yükleme ekranı: Fareyi sadece aşağıdaki menüler arasında hareket ettirmeniz gerekiyor. Eğer yanlış yaparsanız oyunu yeniden açmanız gerekecek.
Duel, Duel, Challenge, Replay, Replay, Challange, Duel, Quickplay, Adventure, Adventure, Quickplay, Duel, Duel, Quickplay, Quickplay

BRAID

World 1 ve Epilogue: 60 puzzle parçasını toplayın ve evinizdeki merdiveni tamir edin. Bu tavan arasına ulaşmanızı ve World 1'i açmanızı sağlayacaktır. World 1'i tamamlayın, Epilogue (son söz) bölgesi açılsın.
Alternatif son: Gizli olan tüm 7 yıldızı toplayın ve son bölümde gözüken 8. yıldızı da topladığınızda alternatif sonu görebilirsiniz.

WANTED

Ana menüden Secret Codes'u seçip kodları giriniz.
Uçak bodyguard'ı: **01010111**
Sinematik modu: **01110100**
Yakın dövüş modu: **01100101**
Hile: **01010100**
Sağlığı geliştirmek: **01001100**
Sınırsız adrenalin: **01101101**
Sınırsız kurşun: **01101111**
Janice: **01000100**
Tek kurşunda öldürme: **01110010**
Özel elbise: **01100001**
Süper silahlar: **01001111**
Wesley: **01000011**
Headshot modu: **01100111**
Adrenalin Rush modu: **01110100**
NOT: Hileler oyunun PS3, XBox 360 versiyonu için de geçerlidir.

TOM CLANCY'S HAWX

A-12 Avenger 2 : Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **xaxdqx** yazın.
FB-22 Strike Raptor: Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **dxdxdq** yazın.
F-18 HARV: Hangar'dayken Shift'e basılı tutun ve hızla **aqaqax** yazın.
Saab-35 DRakan ve XA-20 Razorback: Bir hesap açarak Ubisoft.com'a üye olun. Oyundan Extras'ı seçin. Exclusive Content'i seçip sisteme Ubisoft hesabınızla giriş yapın. Her iki uçağı da artık indirebilirsiniz.

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Oyun sırasında kodları girebilirsiniz.
100.000 kaynak: **dnamuse**
Haritadaki tüm yaratıkları öldürür: **chezanator**
Tüm yaratıkları core ile öldürür: **kristalithan**
Tehlikeli core'lar: **indesilvermoon**
Yaratıklar core'ları toplayabilir: **jeanmarie**
Tüm bölümleri açar: Ana menüde **=enzyme** yazmalısınız.

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Bat Cave'de aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Ekstra kalp: **ML3KHP**
Daha hızlı Batarang: **JRBDCB**
Daha hızlı yürümek: **ZOLM6N**
Enerji iyileşmesi: **HJH7HJ**
Yenilmezlik: **WYD5CP**
Puanlar katlanır: **9LRGNB**

Aşağıdaki karakterler ve araçlar için hileleri oyun içinde girmeniz gerekiyor.
Alfred: **ZAQ637**
Batgirl: **JKR331**
Bat Tank: **KNTT4B**
Bruce Wayne: **BDJ327**
Catwoman: **M1AAWW**



The Joker (tropikal): **CCB199**
Two-Face'in aracı: **EFE933**
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

PS3

VALKYRIA
Audrey karakterini açmak için: 10 madalya kazanın.
Emile: Oscar'ın dövüşte ölmesine izin verin.
Knute: Command Room'a bir milyon DCT ile girin.
Musaad: Oyunu bir kez bitirin.

THE GODFATHER II
Aşağıdaki hileleri Don'un görünümündeyken yapmalısınız.
5000 dolar ekler: Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, L3
Tam cephane: Üçgen, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R3
Tam sağlık: Sol, Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, L3

GUITAR HERO: METALLICA
Hileleri Cheats Menu'den girebilirsiniz.
Hava enstrümanları: **K, K, M, S, Y, Y, Y, S**
Her zaman davul segmentleri: **K, K, K, M, M, Y, Y, S**
Her zaman Slide: **Y, Y, K, K, S, K, S, M**
Otomatik Kick: **S, Y, K, M, M, M, M, K**
Tüm enstrümanlar için HyperSpeed: **Y, M, K, S, S, K, Y, Y**
Görünmez olunur: **Y, K, S, S, s, M, M, Y**
Performance modu: **S, S, M, K, M, Y**
İlave 6. şerit: **Y, K, S, M, K, S, M, Y**
Metallica kostümleri: **Y, K, S, M, M, S, K, Y**

The Thing Should not Be parçasını Career Modunda çaldığınızda Metallica2nın son albümünden Broken, Beat&Scarred, Cyanice ve My Apocalypse parçaları açılacaktır.
NOT: Hileler oyunun XBox 360, Wii versiyonu için de geçerlidir.

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA
Alternatif kostümler: Hileleri ana menüden Passwords altından girebilirsiniz.

BrutusTheBarberShop!: Brutus Beefcake'in
WithManagerJimmyHart: Jimmy Hart'ın
IronSheikCamelClutch: The ıron Sheik'in
UnlockTheRockBottom! : The Rock'ın
UndertakersTombstone : undertaker'ın
TheBirdmanKokoBWare!: The Birdman'in
TheRoadWarriorAnimal : Animal'ın
HawkFromLegionOfDoom : Hawk'ın
ShawnsSweetChinMusic : Shawns Michaels'in
CobraClutchSlaughter : Sgt. Slaughter'ın

TOM CLANCY'S HAWX
Girilen hileler sonrası uçaklar hangarda çıkacaktır.
A-12 Avenger II: L2'ye basılı tutarken Kare, L1, Kare, R1, Üçgen, Kare
F-18 HARV: L2'ye basılı tutarken L1, Üçgen, L1, Üçgen, L1, Üçgen
FB-22 : L2'ye basılı tutarken R1, Kare, R1, Kare, R1, Kare

XBOX360

GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED
Kodları telefonunuza girmeniz gerekmektedir.
Araçlar:
Burrito: 826-555-0150
Double T: 245-555-0125
Hakuchou: 245-555-0199
Hexer: 245-555-0150
Innovation: 245-555-0100

Aranıyor seviyesini artırır: 267-555-0150
Aranıyor seviyesini düşürür: 267-555-0100
Sağlık, zırh ve kurşunu yeniler: 482-555-0100
Silah paketi 1: 486-555-0100
Silah paketi 2: 486-555-0150

THE GODFATHER II
Aşağıdaki hileleri Don'un görünümündeyken yapmalısınız.
5000 dolar ekler: X, Y, X, X, Y, Sol çubuğa tıklayın.
Tam cephane: Y, Sol, Y, Sağ, X, Sağ çubuğa tıklayın.
Tam sağlık: Sol, X, Sağ, Y, Sağ, Sol çubuğa tıklayın.

TOM CLANCY'S HAWX
Hangarda aşağıdaki tuşlara sırasıyla basın.

FB-22 Strike Raptor: Sol Trigger'a basılı tutun ve Sağ Bumper, X, Sağ Bumper, X, Sağ Bumper, Y
A-12 Avenger II: Sol Trigger'a basılı tutun ve X, Sol Bumper, X, Sağ Bumper, Y, X
F-18 HARV: Sol Trigger'a basılı tutun ve Sol Bumper, Y, Sol Bumper, Y, Sol Bumper, X'e basın.

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELS
Bedava parça elde etmek: Garage'a gidin ve Customize Your Car'a girin. Performance Parts'a gelin ve X'e basın, A'ya değil. XBox360 Guide'a gidin. Buradan Friends List'e geçin ve bir sezona katılın. Multiplayer bir maça katılmak için OK diyin. Yarışa başladığınızda parçaların aracınızda olduğunu ve oyundan çıktığınızda da hâlâ aracınızda yer aldığını göreceksiniz.
Belirtilen sayı kadar R* toplarsanız şu opsiyonları elde edersiniz.
10: Sınırsız Nitro
20: Asla hasar almazsınız
30: Sınırsız özel yetenekler
40: Yukarı-aşağı bakışı
50: Polis yok
60: Para cezası yok



ORGANIZE SANAYİ



ZAMAN KAVRAMINI KAYBEDEMEMEK

Ustayı bırakın, daha çırak bile olmadığım günler ne kadar da uzakta kaldı. Atölyenin sessiz saatlerinde olmadık olayları, günleri, 25 yıl önce olmuş bitmiş şeyleri hatırlayıp uzun uzun düşünürken buluyorum kendimi. Koltuğa değil de yere oturup televizyon izlenen yaşlar vardır ya hani, o dönemleri. Tek kanal var zaten. Ne olsa seyrediyoruz. Bir belgesel var yine. Zaman üstüne konuşuyorlar. Spiker "zamanın geçtiğini nasıl anlarsınız" diye soruyor, adam saatine değil kayışına bakıyor. Eskimiş, solmuş deri kayışı gösterip "işte bundan" diyor. Zamanın göreceli olmasından bahseden bir tezi anlatmaya, ardından da savunmaya başlıyor. Çok fazla anlamıyorum o zaman ne dediklerini. Ama saat yerine kayışa bakması, gündelik hayatı pençesine alan zaman kavramını yok sayması hoşuma gidiyor.

Bizim meslek de garip. 25 sene sonra adamın sadece anlattıklarını hatırlamakla kalmıyorum, haliyle anlıyorum da. Ama kabul etmekten o kadar uzağım ki. Bir ayın giriş, gelişme ve sonuçtan oluşması, günleri yok saysak bile ayları bir bir sayıyor olmamız, atölyedeki her şey gibi bizi de eskitiyor aydan aya. Herkes ve her şey eskiyor. Ama biz her ay başında, ortasında ve sonunda farkına varıyoruz yaşlandığımızın.

Neyse ki gençler var. Olgay'ım gösterdi yüzünü bu ay ufaktan. Hakan da web işlerinden vakit buldukça elini bulaştırdı yağa mazota. İkisi de sağ olsunlar. Artık kepengi kapatmanın, biraz güneş görmek için kendime vakit ayırmanın zamanıdır. Yeni bir ay için de bu daha iyi bir giriş olacak sanırım…

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları





Samsung LED TV

TV TEKNOLOJİSİ DAHA YENİ ÇAĞ ATLAMAMIŞ MIYDI?

Atladı atlamasına ama biz gerçek HDTV'leri daha yeni yeni evlerimize buyur ederken, teknolojinin, hele ki Samsung'un durmasını da bekleyemeyiz. Samsung'un da zaten durmaya niyeti yok. Türkiye piyasasına sürülen Samsung LED TV'ler elektronik mağazalarının önünden her geçişimizde ağzımızın suyunu akıtmamamıza neden olmaya başladı bile.

OLED teknolojisinden Aralık 2008 sayımızdaki Lenovo ThinkVision L2440x incelememizde bahsetmiştik. Kısaca hatırlarsak, geri aydınlatma için tüp modeli katot floresan tipi birkaç lamba yerine ekranın her yerinde LED lambalar kullanılıyor. LED'ler ayrı ayrı kontrol edilebildikleri için ürünün ışık oyunları üzerindeki kontrolü de artıyor. Daha yüksek kontrast değerleri, daha keskin ve yerinde aydınlatma, daha doygun siyah renk üretimi gibi avantajların yanında, düşük güç tüketimini de beraberinde getiriyor.

LED 8, LED 7 ve LED 6 modelleriyle Türkiye piyasasına giriş yapacak Samsung'un LED serisi tüm modelleri Full HD yani 1920x1080p çözünürlüğe sahip. Ultra ince tasarımı yanında, en parlak ortamlarda ya da yetersiz ışıkta detayları en ince ayrıntısına kadar koruyan Ultra Clear Panel ve renkleri zenginleştiren Wide Color Enhancer Pro gibi teknolojilerde ürünün çekiciliğini artırıyor. Ofisin yolunu bulup, zorluk çıkarmadan testlerimize boyun eğmesini diliyoruz.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 Extereme 965
ANAKART:	Asus Formula Rampage, Asus P5Q, Asus Rampage Extreme II
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW













Asus EAH4890 1GB DDR5

FİYAT/PERFORMANSIN YENİ ADI

Radeon HD 4000 serisi ATI'ın tartışmasız yıllardır yaptığı en büyük çıkış oldu ve hem hız hem de fiyat performans yarışında uzun süredir tepede oturmanın rehavetine kapılan Nvidia'yı zor duruma düşürdü. Toparlanan Nvidia Mart 2009 sayımızda yaptığımız ekran kartı testinde de gördüğümüz gibi hız liderliğini tekrar ele geçirdi. Peki ATI'ın hayatını ne şekilde etkiledi bu durum? Pek etkilemiş gibi görünmüyor açıkçası. Radeon HD 4000 serisi genişlemeye devam ediyor.

Hem ATI hem de AMD'yle ilgili beni yıllardır rahatsız eden bir durum var aslında. Bu adamlar her seferinde gerçekten başarılı ürünler, teknolojiler üretiyorlar. Ama nadiren geliştirdikleri teknolojiyi mükemmel hale getirene kadar üzerinde uğraşıyorlar. Hep daha yenilerin peşinden koşmak sağlıklarını bozuyordur mutlaka. Belki ben yanılıyorum ya da bana öyle geliyor ama bu firma, ürünlerinin suyunu sıkmayı pek becermiyor. Radeon HD 4890'ın ortaya çıkışıysa firmanın bu konudaki fikirlerinin değiştiğine ya da benim tezimin zaten başından beri çürük olduğuna işaret ediyor. Neyse, ATI Radeon HD 4890 da yeni bir teknoloji ya da ürünle karşımıza çıkmıyor aslında. Zaten başarılı ve güçlü olan Radeon HD 4870'ini alıp her anlamda optimize ediyor. Böylece daha yüksek saat hızlarında çalıştırabildikleri, daha düzenli bir 4870'imiz oluyor. İyi de ediyor ATI.

Radeon HD 4870'le Asus EAH4890'ımız arasındaki performans farkı, düşük çözünürlükte %20'lerde dolaşırken yüksek çözünürlükte %50'lere kadar çıkabiliyor. Kısaca ATI hangi mobilyaların yerini değiştirdiyse kesinlikle işe yaramış. İncelediğimiz Asus EAH4890'ın işlemci saat hızı 850MHz, bellek saat hızıysa 975MHz olarak geldi. ATI'ın "ne olur overclock edin" şeklinde yakarışlarına kulak vermekte biraz geç kaldım diyebilirim. Çünkü bu satırları yazarken testi yaptığım sistemi çoktan dağıtmıştım. Bu dalgınlığım ATI'ın yeni Catalyst sürücüleriyle biraz daha haşır neşir olmamı sağladı. ATI Overdrive'ı kullanarak, Riva Tuner'a ihtiyaç duymadan fan hızını %100'e çıkartıp işlemci ve bellek hızlarıyla oynamaya başladım. Şaka değil, işlemci saat hızını 1000MHz'e, bellek saat hızını da 1120MHz'e kadar çekebildim ve sorunsuzca oyun oynadım. Evet, itiraf ediyorum *Star Wars Galaxies*, *GTA IV* oynadım işi gücü bırakıp. Bilgisayar kilitlenmedi, çökmedi. Derdimiz o değil mi zaten? Canavar gibi çalışmaya devam etti. Ayrıca yeni tasarımı sayesinde genel %30 daha az enerji tüketiyor. Overclock edip oyun oynamayayım da ne edeyim?

Elimizdeki modifiye bir Asus ürünü değil, referans tasarımı kullanıyor ve haliyle alıştığımız kırmızı ve iri soğutma sistemine sahip. Ancak kalitesine ve gücüne diyecek bir şey yok. İşlemci sıcaklığı yük altında standart saat hızlarında 54, fan hızıyla oynamadan overclock işlemini gerçekleştirdiğimizdeyse 58 derecenin üzerine çıkmadı. Fan hızıyla oynayıp maksimuma getirdiğimizdeyse 47 derecede kaldı. ATI overdrive'ı kullanmış olsam da tek seçeneğimiz bu değil elbette. Ürünle birlikte standart haline gelen Asus yazılımları da geliyor. Asus Smart Doctor'u kullanarak hem ekran kartınızın sağlığını kontrol edebiliyor hem de overclock işlemlerini gerçekleştirebiliyorsunuz. Asus GamerOSD de Fraps'imize alternatif olmaya devam ediyor ayrıca.

En önemli soru elbette yeni ATI'ın fiyat performans sıralamasında nereye oturacağı. Asus'un EAH4890 için bize yolladığı fiyat 299$ + KDV. Piyasaya baktığımızda Radeon HD 4870 modellerinin 250$ - 280$ arasında değiştiğini görüyoruz. Radeon HD 4890 ise 270$'dan başlıyor. Performans olarak Radeon HD 4870'lerin bir hayli önünde yer alan 4890'ları hemen hemen aynı fiyat aralığında edinmek mümkün. Aynı fiyat aralığında yer alan GTX260'a kıyasla performansı yüksek. Mart 2009 sayısında yaptığımız ekran kartı testimizde ortaya çıkan fiyat performans listesine üçüncü sıradan giren Radeon HD 4890, böylece fiyat performans oranı en yüksek ilk beş ekran kartı arasındaki tek üst sınıf ekran kartı olarak karşımıza çıkıyor. 300$ barajının altında üst seviye bir ekran kartı alacaksanız çok fazla düşünmenize gerek yok kısacası.

Graphics Card | Sensors | Validation

Name	ATI Radeon HD 4800 Series		
GPU	RV790	Revision	N/A
Technology	55 nm	Die Size	282 mm²
Release Date	Apr 02, 2009	Transistors	956M
BIOS Version	VER011.022.001.000.032215		
Device ID	1002 - 9460	Subvendor	ASUS (1043)
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	800 Unified	DirectX Support	10.1 / SM4.1
Pixel Fillrate	13.6 GPixel/s	Texture Fillrate	34.0 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	1024 MB	Bandwidth	124.8 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0655 (Catalyst 9.4) / Vista		
GPU Clock	850 MHz	Memory	975 MHz
Default Clock	850 MHz	Memory	975 MHz
ATI CrossFire	Disabled		

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek fiyat performans oranı, fiyatı, overclock potansiyeli
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 299$ + KDV

Test	Çözünürlük	Asus EAH4890	Sapphire Radeon HD 4830	Asus EAH4850 Top	Sapphire Radeon HD 4870 Toxic	Sapphire Radeon HD 4870 X2	Gigabyte GTX260	Asus GTX285 Top	Asus GTX295
Crysis Warhead	1280x1024	27,1	14,91	17,56	22,5	39,39	25,07	32,61	45,66
	1680x1050	21,78	8,39	9,58	10,78	33,08	19,88	29,19	36,89
Far Cry 2	1280x1024	42,99	22,8	24,96	24,58	62,46	43,38	54,54	80,02
	1680x1050	35,21	10,67	13,55	29,03	50,79	38,15	48,07	64,38
World in Conflict	1280x1024	53	32	39	51	67	52	62	77
	1680x1050	45	26	32	42	65	45	57	72
Unreal Tournament III	1280x1024	148	87,43	106,01	142,27	225,8	132	171,13	234,43
	1680x1050	118,62	64,97	78,42	105,93	191,86	108,89	145,66	201,58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	59,78	43,85	42,69	60,01	59,06	58,74	62,67	64,81
	1680x1050	53,86	34,89	52,32	52,3	56,42	56,37	58,1	64,61
3DMark Vantage	Total	H6987	H3896	H5151	H6355	H11193	H7236	H9772	H14180
	GPU	6255	3409	4574	5662	10358	6304	8365	12631

WD TV HD MEDIA PLAYER

VİDEO OLSAM BENİ DE OYNATIRSIN SEN



Bazılarımız HDTV sahibi olduk artık sanırım. Olmadıysak bile yakın zamanda olmayı planlıyoruz. Yalnız ortada şöyle ufak bir sorun var: Evlerimizdeki mevcut sistemler hala DVD oynatıyor. Bir PS3 sahibi değilsek gerçek anlamda HD keyfine varamıyoruz. Daha büyük bir sorun iste bilgisayarındaki multimedya dosyalarını televizyonunda izlemek için bir oynatıcıya ya da ev sinema sistemine sahip olmayanları bekliyor. Western Digital bu ver benzeri sorunları WD TV'yle bir seferde ortadan kaldırıyor.

WD TV'yi masamın üstünde ilk gördüğümde ciddi anlamda küçümsediğimi söylemeliyim. Ama işimin güzel yanlarından biri de bu zaten. Ürünün beni yanıltması, belli ettiğinden çok daha becerikli ve başarılı olması. Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz My Book serisi taşınabilir disklere benzeyen kasası ürünün becerileri hakkında fazla bir fikir vermiyor. HDMI ve kompozit çıkışları yanında 2 USB bağlantısı, optik ses çıkışı ve adaptör girişi ürün üzerinde yer alan giriş çıkışları oluşturuyor. Piyano siyahı ürünün sade görünümü salonunuzun ya da oturma odanızın görüntüsünü bozmayacak kadar da şık.

WD TV'yle birlikte bir HDMI kablosu gelmiyor. Bu yüzden alışveriş listenize bir kablo ekleseniz iyi olur. Ürünün kutusundan komposit bağlantı için kablo çıkarken bizim derdimiz HDMI olduğu için pek sevinemiyoruz. WD TV'nin güç bağlantısını yapıp, televizyonumuza da HDMI'dan bağlantısını tamamladığımızda geriye sadece izleyecek filmleri, dinlenecek müzikler, bakılacak resimleri salonumuza taşımak kalıyor. Ürünün en büyük esprisi de bu zaten. Tüm bu veriyi ister taşınabilir diskinize atın, isterseniz USB flash diskinize. WD TV USB arabirimini kullanan aklınıza gelebilecek hemen her türlü veri depolama aygıtıyla uyumlu. Aynı anda iki USB aygıt bağlayıp tüm dosyalarınızı tek bir seferde görmeniz de mümkün. Tüm dosyaları küçük resimler halinde ekranda görebiliyor ürünle birlikte gelen minyon ama kullanımı rahat kumandayla dosyalarınız arasında rahatlıkla gezinebiliyorsunuz.

Gelelim ürünün bizi bizden alan ve sayfada gördüğünüz editörün seçimi logosunu hak etmesini sağlayan özelliğine. WD TV tahmin edebileceğiniz gibi hemen her türlü dosya formatını destekliyor. Zaten desteklemeyen pek bir cihazda kalmadı üretimde. Bizi en çok mutlu eden özelliği H.264 codec'ini ve MKV dosyalarını destekliyor olması. Yani internetten edindiğiniz ya da bilgisayarınıza aktardığınız gerçek HD filmlerinizi de artık televizyonunuzda seyredebilirsiniz. İlginç codecler kullanan dosyalarınızı da ürünün desteklediği formatlardan birini çevirmek için kutudan çıkan yazılımı da kullanabilirsiniz. Fiyatı biraz yüksek gelebilir ama dört dörtlük bir sinema sisteminden halen çok daha ucuz olduğu kesin.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Oynatamadığı bir ben bir de kedim var
Eksiler: Yok
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.indeks.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 159$ + KDV

Canon Powershot G10

MİNİK CANAVAR

Canon'un kompakt fotoğraf makinelerinde en üst düzeyi temsil eden G serisi, uzun süredir profesyonellerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek özelliklerle karşımıza çıkıyor. G10, yeni teknolojiler ve G9'un zayıf yanlarından arınarak son kullanıcıların kullanımına sunuluyor. G9'un kolay kullanılabilirliği, boyutu ve ergonomisini koruyan Canon, G10'la ürünün zayıf kalan özelliklerini geliştirmeye odaklanıyor. G9'la beraber gelen yüksek kaliteli fotoğraf formatı RAW'ı desteklemeye devam eden Canon, G10'da görüntü kalitesini daha da yükseltmek için DIGIC4 görüntü işlemcisini kullanıyor. G10'la gelen en önemli özellik, Servo Auto Focus netleme teknolojisinin ürüne dahil edilmiş olması. Özellikle hareketli karelerde ürünün netleme becerisi oldukça artmış. G10 4416x3312 çözünürlüğünde fotoğraflar çekebiliyor. 14.7Megapiksele' denk gelen bu değer ürünün profesyonel kullanıcıların ilgisini çekmesini sağlıyor. G9'da 1024x768 çözünürlüğünde video alabilirken, G10 sadece 640x480'e kadar çıkabiliyor.



RADEON 4890 X2: KRAL GERİ DÖNÜYOR

Mart'ta canavar bir ekran kartı testi yapmış, Nvidia'nın hız yarışında bayrağı tekrar ele geçirdiğini rakamlarla göstermiştik. Muhtemelen bayrak bir kez daha el değiştirecek. Bu ay incelemesini yaptığımız, ATI Radeon HD 4890 ekran kartının X2 versiyonu türlü hikâyeden sonra piyasaya çıkıyor. ATI'ın yeni amiral gemisi, Nvidia'nın GTX295'ini alaşağı edip tahta kurulabilecek mi hep birlikte göreceğiz.

AMD bundan önce X2 ailesinin daha ileri gitmesine gerek olmadığını bu nedenle Radeon HD 4890 X2 yapılmayacağını, üretici ortaklarının isterlerse Radeon HD 4890 X2 üretebileceğini açıklamıştı. Akabinde ama siz bizi yanlış anladınız açıklaması geldi. Bizi ilgilendiren bölümü elbette Radeon HD 4890 X2'nin gelecek oluşu. 40nm üretim teknolojisine ait Radeon HD 4770'ler de piyasada boy göstermeye başladı. ATI'ın amacı 100$ seviyesi altına Radeon HD 4770'le hükmetmek. İşlemci saat hızı 750MHz, bellek hızı 800MHz olarak kulağımıza çalınan ekran kartının, 40nm'nin gazıyla çok daha az enerji tüketeceğini de söyleyebiliriz.



Bluetooth 3.0

YENİ JENERASYON ŞİMDİDEN YAVAŞ KALDI

Yılların bir türlü eskitemediği, Bluetooth teknolojisi çağ atlamaya hazır. Yeni jenerasyon Bluetooth 3.0 24MB/sn hıza ulaşacak ve kablolu rakiplerini yakalamak için çalışmalarına devam edecek. Biz özellikle mobil aygıtlarımızda sıkça kullanamaya devam etsek de Bluetooth uzun süredir kablosuz bağlantı teknolojileri kulvarında yalnız koşmuyor. Bir önceki jenerasyondan hızlı da olsa Sony'nin TransferJet teknolojisi ve kablosuz USB muhabbetleri Bluetooth'un canını fazlaca sıkacağa benziyor. TransferJet 3 metreye kadar 560Mbps, kablosuz USB'yse 480Mbps hızlarında veri aktarımı gerçekleştirebiliyor. Biz son kullanıcıları Bluetooth'un zorda kalacak olması elbette ilgilendirmiyor. En hızlısını alır kullanırız biz. Hah!



Asus Rampage II Gene



BU BİR AŞK HİKÂYESİ

Bu bana yapılmaz ama arkadaş! Ben ballandıra ballandıra Rampage II Extreme incelemedim mi bu sayfalarda? Deliriyorum bu anakart için demedim mi? Hatta test sistemine dahil etmedim mi? Bir test sistemi daha mı yaptıracaksınız bana? Asus'ta bir sevenimiz varsa onu da mı kaybedelim bir anakart yüzünden?

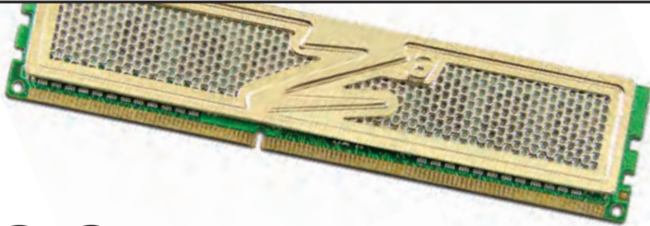
Geçen ay AeroCool M40 bir kasa incelemiştik hatırlarsanız. Ürün çok hoşumuza gitse de "adam gibi MicroATX anakart yok, adam gibi anakartlar da bu kasaya sığmaz, bu kasadan oyun makinesi olmaz" demiştim. Artık Asus'un hangi mühendisi taktıysa kancayı bana, yazının üstünden daha bir ay geçmeden girdi ofisin kapısından Gene (ciinii diye okuyalım, sanki her dakika kapıdan giriyormuş gibi olmasın-KA). MicroATX bir X58 görmek beni şaşırttı doğrusu. En son kullandığımız MicroATX, 339$'lık GTA IV PC'mizin bileşenleri arasındaydı ve oldukça minimalist, 'az çoktur'u benimseyen bir üründü. Gene'yse tam aksine kartın boyutlarını ufaltırken üzerinden neredeyse hiçbir şey eksiltmiyordu. Rampage II Extreme'de gördüğümüz Creative X-Fi harici ses kartı, dahili olarak ve tüm özellikleri yerli yerinde Gene üzerinde yerini almıştı. Ürünün ilk dikkat çeken özellikleriyse 6 bellek yuvası ve hem CrossFire hem de SLI desteğine sahip iki adet PCI-E x16 slotu. Yani bu minik canavar 24GB'a kadar bellek desteği sunuyor ve çift ekran kartı taşıyabiliyor. Bunların yanına irice LGA1366 soketini ekleyince "eh, başka da bir şey sığmaz buna" diyesi geliyor insanın. Ama ne mutlu ki Asus bizi yine yanıltıyor. Soketin çevresinde kendi gibi iri olan soğutucular için geniş geniş yer bırakırken, yetmezmiş gibi kuzey köprüsünden aşağıya doğru soğutucuları da yerleştiriyor. Bir adet PCI-E x4 ve bir adet de PCI yuvası ürün üzerinde kendine yer buluyor.

6 SATA bağlantısı yanında, güney köprüsü desteklemediği halde Asus ekstra bir yonga ekleyerek IDE desteğini de kullanıcılardan esirgemiyor. Arka panele baktığımızdaysa 6 USB bağlantı noktası, ses çıkışları, ethernet yanında, e-SATA ve FireWire bağlantı noktalarını görüyoruz. Overclock yetenekleri Rampage II Extreme'den geri kalmayan üründe BIOS reset tuşuna ve start- reset tuşlarına yer verilmiş.

Kısaca özetlersek bir Rampage II Extreme alıp harici ses kartını özelliklerini değiştirmeden dahili yapıyoruz. Overclock için kullandığımız komik vites kolunu çıkartıp sadece yazılımı kullanıyoruz. Yanlardan ve üstlerden de birazcık kırpıyoruz. İşte bir Gene sahibi olduk. Artık Aerocool M40'a muhteşem bir oyun sistemi sığdırabiliriz. Fiyatı biraz yüksek gelebilir size. Ancak olay Japon işinden ibaret. Daha küçük, daha ucuz ama aynı kudrette. Seni seviyorum Asus.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Dar alanda röveşata atıyor
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 249$ + KDV



OCZ PC3 12800 Gold Series

DDR3'E GEÇİŞ SANDIĞIM KADAR SANCILI OLMAYABİLİR

İntel'in ardından AMD'nin DDR3 destekli platformları piyasaya hücum edince, biz de ister istemez DDR2 gemisini ufaktan terk etmeye başladık. DDR3 fiyatlarının biraz gerilemesi geçişi daha rahat yapmamıza imkan tanıyor, ancak anakart ve işlemci fiyatları aynı ivmeyle düşmezse vay halimize!

Neyse, mevzuumuz anakart ve işlemciler değil. OCZ yeni DDR3 çözümleriyle karşımıza çıktı. Bize de alıp incelemek ve sizlere bahsetmek kalıyor. Bu ay konuğumuz olan 3x1GB DDR3 bellek kiti PC3 12800, OCZ'nin pek bir gurur duyduğu altın serisinden geliyor. 8-8-8 gecikme sürelerinde ve 1.65V'la çalışan kit i7 platformu için tasarlanmış ve optimize edilmiş. Daha önce diğer OCZ ürünlerinde de rastladığımız petek dokulu Z3 logolu soğutucuları kullanan kit düşük voltajlarda, daha doğrusu voltajla oynamadan gecikme sürelerini azaltmanıza imkân veriyor. 1600MHz belleklerinizi overclock yapma ihtiyacı duyup duymayacağınızsa tartışılır.

Ürünün yüksek performansı, ömür boyu garantisi yanında 119$'lık fiyat etiketi de 3x1GB DDR3 bellek kiti için oldukça uygun. Nehalem'e geçiş yapanlara duyurulur.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 119$ + KDV

iPod Shuffle

MÜZİK YETMEDİ, BİR DE LAF ANLATIYOR ARTIK!

Apple'ın sallantıda olduğu söylenen ürünlerinden iPod Shuffle, sessiz sedasız piyasaya çıktı. Apple'ın minimalist yaklaşımından her yeni jenerasyonda nasibini fazlasıyla alan ürün, kulaklığını da çıkarttığınızda ne olduğunu kesinlikle anlamayacağınız şekillere bürünmeye başladı. Ufacık ürünün özellikleri yerli yerinde. Apple tüm tuşlarını kaldırıp kulaklığa taşıyarak ilginç bir girişimde bulunuyor. iPod kulaklıklarının ses kalitesinden hoşnut olmayan kullanıcılar için kötü bir haber bu. Tüm kontrolleri kulaklıktan sağlamak bir yana, iPod Shuffle'ın en yeni özelliği sesli olarak kullanıcıyı bilgilendirebiliyor olması. Türkçe dahil tam 14 dilde konuşabilen ürün, çalan parçanın ismini, sanatçıları, çalma listelerini, pil süresini vb bilgileri sesli olarak sahibine bildirebiliyor. Siyah ve gri renk seçeneklerine sahip iPod Shuffle 10 saatlik pil ömrüne sahip. Çenesi düşünce pil süresi kısalabilir ama yorum yapamıyoruz.



OCZ Throttle 8GB

EEEE SATA? FLASH BELLEK?



Oradan oraya veri taşıyıp duruyoruz. Taşıdıkça ben de bu cümleleri kurup duruyorum. Bu verileri seri şekilde sistemimize aktarmak istiyoruz. Ben de daha hızlısını buldukça inceliyorum. Yani yine "daha hızlısı yok" diyebileceğimiz bir ürünle daha karşınızdayım. İşinize gelirse.

OCZ Throttle bir flash bellek. İncelediğimiz modeli sadece 8 GB olsa da, 16 GB ve 32 GB'lık modelleri de bulunuyor. Hemen sıkılıp "eee Flash bellek işte" moduna girmeyin. Ürünün ilginç özelliği hem USB 2.0, hem de eSATA desteğine sahip oluşu. eSATA bağlantısı bir kapak altında saklanırken, ürünün diğer ucunda bir mini USB girişi bulunuyor. USB 2.0 üzerinden 480MB/sn veri transferi yapabilirken, eSATA'yı kullanmanız durumunda 3GB/sn transfer hızına çıkabiliyorsunuz. Güç beslemesi bulunmayan eSATA yuvasına taktığımızda güç için USB'yi kullanmak durumunda kalıyorsunuz haliyle. 90MB/sn okuma ve 30MB/sn yazma hızı özellikle sabırsız ve son dakika da veri kopyalayacağı tutan kullanıcılar için ideal. 8GB'lık modelin fiyat etiketi sadece 49$ ve bir OCZ klasiği olan ömür boyu garantiyle geliyor. Flash bellek edinmek için yollara düştüyseniz alışveriş listenizin bir köşesine karalamanızda sakınca yok.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat:3 ★★★☆☆
Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Kaybederim ben bu kapağı ki
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 49$ + KDV

Creative I-Trigue 3330

OLMADI YAHU, OLMADI DEDİM



Biz oyuncular ses konusunda aslında çok da seçici değiliz. Evet, ben de farkındayım, durmadan o ses kartı bu hoparlör seti diye konuşup duruyoruz ama pek azımız aslında iyi bir ses sistemiyle orta halli bir hoparlör seti arasındaki farkı umursuyor. Evde 7.1 ses sistemimle kendimden geçerken, ofise gelip 2+1 ses sistemine talim ettiğimde ilginç bir şekilde evdeki sistemi aramıyorum. Benzer bir durumu Sinan'da da görüyorum. 2+1 hoparlör setinin bir hoparlöründen ses gelmiyor bir süredir. Peki bu konuda ne yapıyoruz? Oyun oynamaya devam ediyoruz.

Belki de bize aklımızı başımızdan alacak, vay be buymuş dedirtecek, daha önce hiçbir şey duymamış olduğumuzu düşündürtecek bir ürüne ihtiyacımız var. Ama bugün bahsedeceğimiz ürün onlardan biri değil. Creative I-Trigue 3330 2+1 hoparlör seti. Bir "hayallerimdeki ses" olmadığı gibi etkileyici olmayı bile başaramayan bir hoparlör seti kendisi. Neden zıt gidiyorum cihaza böyle, merak ediyor olabilirsiniz. Anlatayım efendim.

Seti kutusundan çıkartırken yapımda kullanılan malzemenin kalitesi hemen kendini belli ediyordu. Masanın üstüne yerleştirdiğim hoparlörler ilginç yuvarlak hatlı tasarımıyla bana boş boş bakarken, özellikle masasının üstünde fazla kalabalık istemeyen kullanıcılar için oldukça kullanışlı olabileceklerini düşündüm. Subwoofer içinse aynı şeyi söylemek pek mümkün değildi. Dar ama fazlaca yüksek subwoofer'la ilişkim masanın altında dururken yanlışlıkla attığım bir tekmeyle başladı. Hoparlörlerin boyutlarına bakınca ister istemez küçümserken, subwoofer'ın boyutları tam tersi bir etki yapıyor ve çok fazla şey beklemenize neden oluyor. Ancak hiçbir şey göründüğü gibi değil. 6Watt hoparlörler boyutlarından beklenmeyen bir beceriye sahipken, baslar konusunda ürün bekleneni vermekten çok uzak kaldı. Film ve müzik deneyimlerim keyif vermekten uzaktı, ben de başka bir kulvar olan oyunlara geçtim. Evet, bu daha kabul edilebilir bir performans ama ben yine de her güçlü seste basların acısını kulaklarımda duymaya devam ediyorum.

Ürünün en çok hoşuma giden yanı sanırım kablolu yuvarlak kumandası oldu. Kötü olmamakla beraber 139$'lık fiyat etiketini kesinlikle taşıyamayan bir hoparlör seti bu. Evimde yıllardır kullandığım 7.1 ses sistemim de Creative. Ancak kendisini bu yeni kardeşiyle yan yana getirsem eminim ki aralarında kan bağı olmadığını iddia edecektir.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat:1 ★☆☆☆☆
Artılar: Az yer kaplayan hoparlörler
Eksiler: Baslar çok zayıf, pahalı
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 139$ + KDV

HP Touchsmart IQ500

BU EKRANI KİM TEMİZLEYECEK?



Ekranda bir şey gösterirken küt diye parmak izini bırakan insanlara yıllarca kötü muamele ettik. Şimdi bize pis pis sırıtıyorlar maalesef. Apple iPhone ve Microsoft'un Surface'inden önce ölü bir teknoloji olarak görülen dokunmatik ekranlar sadece cep telefonlarında değil masaüstümüzde de kendilerini göstermeye başladı. Dokunarak sevilebilen Windows 7'nin de gazıyla dokunmatik ürünler bir bir dökülmeye başladı.
HP Touchsmart IQ500 22" dokunmatik ekranı sadece 84mm kalınlığı ve şık tasarımıyla göz alıyor. Windows 7'yle tamamen uyumlu olarak üretilen IQ500 Windows Vista günlerinde sıkıntı çekmememiz için kendine has ve oldukça kullanışlı bir grafik arabirimler geliyor. Touchsmart IQ500, Intel Core 2 Duo T5850 işlemci, 4GB DDR2 bellek ve 256MB Nvidia Geforce 9300M GS serisi ekran kartına sahip. Güncel oyunları zorlamak için biraz hafif kalsa da tüm multimedya ihtiyaçlarımızı karşılıyor. Sanal klavyesiyle takılmaksa başlı başına bir oyun zaten.

Creative X-Fi Zen 8GB

BİR ZEN'DEN DAHA İYİ NE OLABİLİR? BAŞKA BİR ZEN!



Organize Sanayi'yi sürekli takip ediyorsanız, "Zen" serisine karşı bir zaafım olduğunu bilirsiniz. Bu seri her nedense gördüğüm göreceğim diğer tüm MP3 çalarların pabucunu dama atmama neden oluyor. Evet ben atıyorum pabuçları, çünkü "Zen'den iyisi yok" gibi bir iddiada bulunmuyorum. Hastalık derecesine gelmesi bir yana, ev ofis arasındaki yolculukları çok daha çekilir hale getiriyor olmasından kaynaklanıyor bu durum. Herhangi bir cihazla müzik dinleyebileceğimi ben de biliyorum, ama her cihazla film seyretmek keyif vermiyor açıkçası.

Creative Zen X-Fi'ı tahmin edebileceğiniz gibi serinin diğer ürünlerinden ayıran en büyük özelliği X-Fi teknolojilerine sahip olması. Tasarımındaki değişiklikler gözümüze bir yere kadar hitap ederken, asıl olayı kulaklarımızı şenlendirmek. X-Fi Crystalizer daha derin ve temiz bir ses almamıza imkân verirken, X-Fi Expand özelliği 3 boyutlu yani pozisyonel ses almamıza imkân tanıyor (bu teknolojilerden faydalanabilmek için ürünün içinde bir ses kartı mevcut. Hadi bakalım, buyurun buradan yakın). X-Fi teknolojilerinin etkisini Zen'in üzerindeki hoparlörü kullanırken çok net şekilde fark etmek mümkün değil. Ancak kulaklıkları taktığınızda yarattığı farkı rahatlıkla hissediyorsunuz. X-Fi menüsünden bu iki özelliği kapatıp açmanız mümkün. Bir kere kapatırsanız emin olun ki bir daha kapatmayacaksınız. X-Fi'sız nasıl da yaşamız bunca zaman?

Creative Zen X-Fi'la birlikte hiç de yabana atılmayacak, EP-830 kulaklıklar geliyor. Kulak içi kulaklıkların ses kalitesine diyecek yok. Beni tek rahatsız eden kulağımın içine yapışması. Tamam ses izolasyonu süper. Gerçekten iyi ses veriyor. Ama sürekli yaşattığı boğulma hissiyatı ve her nefes alış verişimi iç organlarımın her hareketini duymak beni pek açmıyor. Kulaklık değil stetoskop mübarek.

Zen'in tasarımda içeriği gibi ufaktan değişmiş. Daha önce incelediğimiz Zen'den biraz daha kalın ve daha yuvarlak hatlara sahip. 2,5 inçlik, 16 milyon renk destekleyen TFT ekranın yan tarafına ne işe yaradığı hakkında zerre bilgi verilmeyen 9 tane yuvarlak tuş yerleştirilmiş. Yine ilk üründen hatırlayacağımız menü, başlat-durdur, geri, ileri tuşları da bu takımın etrafına dört köşeye yerleştirilmiş. Siyah ön panelin çevresine de metal bir çerçeve atılmış. Ürünün yan ve arka paneli de metalik gri olarak bırakılmış. Uzun lafın kısası Zen yine çok şık. Biraz daha kalın ve iri dursa da sadece 68 gram ağırlığıyla insanı şaşırtıyor açıkçası.



TUŞLARIN GİZEMİ

Gelelim tuşların gizemine. Daha önceki modelde tek parça olarak yer alan ses açma kapama, ileri ve geri sarma, aşağı yukarı ve benzeri komutları yerine getirmek için kullandığımız panelin yerini bu tuşlar almış. Ancak sadece beşinin işlev sahibi olması başta biraz kafa karıştırıyor. Sorun şu ki, Creative Zen X-Fi'ın 16 GB ve 32 GB'lık iki versiyonu daha bulunuyor. Bu ürünlerde kablosuz bağlantıyla veri aktarımı, bilgisayarınızdan video izlemek ve online chat programı gibi ekstralar bulunuyor. Bu ekstra tuşlarda bu özellikleri kullanırken ya da mesaj yazarken işinize yarıyor. İşin kötü yanı bu modeller ülkemizde satışa sunulmuyor.

BERRAK MP3 ÇALAR

Üründe kullanılan hoparlör de daha önce incelediğimiz Creative modellerinden çok daha kaliteli ve temiz bir ses sahip. Zen'in sağ alt kısmında yer alan hoparlörün sesi gayet yeterli. Zen Stone kadar bağırmadığı da gerçek. Üst panelde SD yuvası ve mikrofon, sağ panelde kulaklık çıkışı ve USB 2.0 bağlantı noktası yer alıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi ürünü şarj etmek için USB bağlantısını kullanıyoruz. Creative Zen X-Fi'ı ilk kez elinize aldığınızda bir iki saniye arayıp duracağınız açma kapama düğmesi de ürünün arkasına yerleştirilmiş. Video izlemek, müzik dinlemek, radyo, ses kayıt, resim görüntüleme özellikleri yanında kişiler listenizi, takviminizi ve günlük programınızı da Zen'e emanet edebiliyorsunuz. Ancak her türlü özellik için Creative Centrale yazılımını kullanmanız gerekiyor. Ürün destekliyor olduğu halde, istediği boyutlarda olmadığı için tüm DivX, MPEG vb dosyalarınızı uzun uzun dönüştürmeden oynatmıyor. Bu yüzden Creative Centrale yazılımıyla yıldızınız da kolay kolay barışamıyor.

Fiyatı ilk bakışta biraz yüksek geliyor. Ancak benzer özelliklere sahip iPod Touch'tan oldukça ucuz. Tüm bu özellikleri barındıran bir ürün için fiyatı da hiç fena değil... Ama bir dakika, biz Türkiye de yaşıyoruz. Tüh! Çok daha ucuz bu dışarıda yahu!

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat:2 ★★☆☆☆
Artılar: Dörtdörtlük film ve müzik keyfi
Eksiler: Yok
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyat: 258$ + KDV

Epson EMP-TW700

DAR ALANLARA GENİŞ MANZARALAR



Evde sinema keyfi sürmek istiyorsunuz ve dev televizyonunuz sizi kesmiyorsa size söylenebilecek bir iki şey var elbette... Ancak donanım insanlarının söyleyeceklerinden korkmayın. Televizyonunuzu bırakıp bir projektöre terfi etmenizin vakti gelmiş demektir. Yalnızca 1,5 metreden 60 inçlik görüntü verebilen Epson EMP-TW700, 720p çözünürlüğe ve HDMI desteğine sahip. Sadece filmlerin değil, oyun konsollarınızın tadını da çıkarmanıza imkan veriyor. Aşırı ısınmadan dolayı projektörlerin ortak sorunu hale gelen fan sesi sorunu da EMP-TW700'de çözülmüşe benziyor. Yalnızca 26dB'lik ses düzeyiyle, siz sesi ne kadar kısarsanız kısın rahtsızlık verecek bir gürültü çıkartmıyor. Epson'un 3LCD ve sinema filtresiyle, daha canlı renkler sunan EMP-TW700 oldukça iyi bir görüntü kalitesine sahip.

DOSYA

İDEAL MONİTÖRÜN PEŞİNDE

SANAL EVRENE, BİLGİYE VE EĞLENCEYE AÇILAN PENCERENİZİ YENİLEMENİZİN VAKTİ GELDİ

Monitörünüzü yenilemek mi istiyorsunuz? Piyasada ki yüzlerce farklı ürün kafanızı mı karıştırıyor? Monitörlerin özelliklerinden anlamıyor, yada tabloların içinden çıkamıyor musunuz? Hangi teknolojilerin işinize yarayacağından pek emin değil misiniz? Korkmayın. Monitör teknolojilerine ufak bir bakış atıyoruz bu ay. İhtiyaçlarımızı belirliyor ve hangi monitörün işimize daha çok yarayacağını bulmaya çalışıyoruz. Bir kaç sayfa sonra kafanızın karışıklığından kurtulacaksınız. Sanal evrene açılan pencerenizi seçebileceksiniz.

SAMSUNG T220

Biz Samsung T220'yi inceleyeli tam bir sene olmuş. Mayıs 2008'den bu yana tanışıklığımız olan ürün bugün bile 22 inç ürünler arasında tercih listemizde üst sıralarda yer alıyor. TV'ler ve monitörler arasındaki duvarı yıkan ürün o zaman da 20000:1 kontrast oranı ve şık tasarımıyla ilgimizi çekmiş. GtG 2 ms tepki süresine sahip ürün becerisini özellikle yüksek çözünürlüklü uygulamalarda ve filmlerde gösteriyor. *"T serisi televizyon mu, monitör mü?"* diye tartışa durulsun, monitörler arasında film keyfini en üst seviyede sürmenize imkân tanıyan ürünlerin başında geliyor. Serinin HD uzantılı isimlere sahip olan modelleri HDMI girişi, TV Tuner gibi özelliklerle geliyor. Unutmadan, serinin T220 ve üstü modellerinin hepsi 16:10 geniş ekran. 22 inç modellerin aksine T240 modeli 10000:1 dinamik kontrast oranına sahip ve tepki süresi 5ms. Benim peşinden koştuğum T260HD modeli bir monitörde ve bir televizyonda aradığınız, arayacağınız her türlü özelliğe, bağlantı noktalarına ve becerilere sahip. 10000:1 kontrast oranı gayet yeterli benim açımdan. Samsung monitörlerin öne çıkan bir diğer özelliği düşük güç tüketimleri. Bekleme konumunda 2W'tan az elektrik tüketirken, T serisi ürünler modellerine göre yük altında 50'yle maksimum 75W arasında güç tüketiyor.



BULABİLSEM ARADIĞIM MONİTÖRÜ, BİLSEM NEREDE NASIL ARAYACAĞIMI

Kasamızın içindeki parçalar nasıl da önemli bizim için. Ekran kartımız en güçlüsü, işlemcimiz en hızlısı olsun diye didinip duruyoruz. Bellek miktarını arttırmaya çalışırken en kalitelisinin de peşinden koşturuyoruz. Fiyat performans karşılaştırmaları yapıp sistemimizi ne şekilde daha iyi, daha güçlü hale getirsek diye uğraşıyoruz. Valide kızardı hep *yine kablo yaptın ortalığı* diye. Ben de onun estetiğe verdiği önemi performansa, kullanım kolaylığına verdiğimi söyler, sözde karşı tezimi sunardım. Aslında bir yere kadar doğru. Ancak iş dönüp dolaşıp monitörlere geldiğinden en az performansı kadar estetiğine de önem verdiğim bir gerçek. Okur mektupları arasında özellikle son zamanlarda artan monitörlerle ilgili sorulara cevap vermek, hem kesemize hem ihtiyaçlarımıza en uygun monitörü seçebilmek için yola çıktık bu ay. Hadi hayırlısı.

Monitörlerimizi masamızın üstüne dikip bilgisayarımızın bize sunduğu her türlü nimetten onların aracılığıyla yararlandığımız halde gereken önemi pek göstermiyormuşuz gibi gelmiyor mu sizlere de? Kendi standartlarıma göre süper diyebileceğim bir sistem yaptım kendime zaman içinde. Ancak kasam masamın altında duruyor ve sistemin yüzü olan monitör masanın üstünde sanki hepsi onun sayesindeymiş gibi dikiliyor. Ve elbette 19 inçlik CRT bir monitörün masa üzerinde dikilmesi süper bir sistemin iyi yapılamadığı anlamına geliyor. Sistemin becerilerini sergilemekte de ilerleyen yaşı yüzünden biraz geride kalıyor.

Alışverişe çıkıp bilgisayarımızın temsilcisi monitörümüzü yenilemeden önce, monitörlerin kullandığı mevcut teknolojilere ve bizleri hangilerinin daha çok ilgilendirdiğine bakacağız. Ayrıca monitör efsanelerine (yalan dolanlarına) değindikten sonra ihtiyaçlarımızı belirleyeceğiz. Piyasanın durumundan bahsetmeyi unutmadan alış veriş için yollara düşeceğiz.

16:9 MU, 16:10 MU?

Son zamanlarda bana en çok sorulan soru 16:9 ve 16:10 geniş ekranlar arasındaki fark. İnternette bu sorunun cevabını aramak için dolanmaya başlarsanız genellikle "kafana göre, yok bir fark, hangisi hoşuna gidiyorsa" şeklinde yorumlara rastlayacaksınız. Sorulara adam gibi verilmiş cevapların sayısı pek az. Bu cevaplar da benim vereceğim kadar doğru ve önemli aslında. Ferrari dururken sırf zevkten Anadol'a binebiliyor insanlar (içimden geldi X800XT'mi takayım bilgisayarıma, Atomic'i söküp, özledim keratayı).

Geniş ekranların hayatımıza girmesi elbette hepimiz için hoş bir değişiklik oldu. Televizyonların kutu formatından çıkıp daha fazla alan görüntüleyen cihazlar haline gelmesi de (en azından beni) mutlu etti. Üstündeki "Full Screen" ibaresine dikkat etmeden Amerika'dan aldığım DVD'lerin bir kısmının kapaklarının dahi açılmadığını söylersem benim için ne kadar mühim bir konu olduğunu anlayabilirsiniz. Elbette ben işin keyif yanından bakıyorum olaya. Film izlemek, oyun oynamak keyif ve eğlence için yaptığımız aktiviteler. Bu durumda geniş ekran bir monitöre sahip olmak önemli. Hah işte mevzu istediğimiz noktaya geldi. Geniş ekrana sahip olmak neden önemli? Ve hangi geniş ekranı almalıyız?

Geniş ekranlar insanın görüş açısı için daha uygun. Ancak genel inanışın tersine 16:9 bir ekran 4:3'e göre daha az alan görüntülemenize imkan tanıyor! Hadi bakalım buradan yakın! 16:10 daha fazla alan görüntülemenize imkan tanırken elinize geçecek DVD'lerin büyük bir kısmı 16:9 geniş ekran olduğundan filmlerin altında ve üstünde siyah bantlarla izlemek durumunda kalıyorsunuz. Karıştı mı kafanız? Karışmasın. Bizi ilgilendiren bölümü aynı ebatlarda ki 16:9 ve 16:10 iki monitörün arasındaki çözünürlük farkı. 24 inç ve üstü monitörlerde pek sorun olmasa da günümüzde en çok kullanılan 22 inçlerde ciddi farklar çıkıyor ortaya.

22 İNÇ - 21 İNÇ İKİLEMİ

Piyasa da 22 inç diye satılan 16:9 monitörlerin aslında 21,5 inç olduğunu biliyoruz. Kutularında, ürün özelliklerinde de yazıyor 21,5 inç diye. Ağız alışkanlığıyla biz 22 inç deyip geçiyoruz. 16:9 21,5 inç bir monitörün doğal çözünürlüğü 1920x1080 olarak karşımıza çıkıyor. Yani 1080p gerçek HD çözünürlüğü veriyor. Ancak 22 inç 16:10 monitörlerin doğal çözünürlüğü 1680x1050'de çakılıp kalıyor. Monitörün boyutları büyüdüğündeyse durum değişiyor. 24 inç monitörleri ele aldığımızda 16:9 geniş ekranların 1980x1080 çözünürlüğüne karşılık, 16:10 geniş ekran daha mantıklı olan 1980x1200 çözünürlüğe çıkıyor. Bu fazladan kazandığımız görüntü alanı, oyunlarda ve masaüstü uygulamalarında bir sorun yaratmıyor. Ekrandaki belgelerin ya da web sayfalarının bir seferde daha büyük bir kısmını görebiliyoruz. Ancak film izlerken eğer sistemimizin ya da monitörümüzün 'Upscaling'



DOSYA



ASUS VH242H

24 inç monitörler arasında beğenimi kazanan diğer bir ürün de Asus'tan geldi. VH242H HDMI, DVI ve VGA bağlantı noktalarına sahip. Neden bu kadar taktığımı merak edebilirsiniz bu bağlantı noktalarına. Birincisi farklı çıkışlar arasında haliyle görüntü kalitesi farkı var. İkincisi birden fazla bilgisayar kullanıyorsanız ya da bilgisayarınızın yanında sürekli kullandığınız bir dizüstünüz varsa tek tip bağlantı olması durumunda bunları aynı monitörde kullanamıyorsunuz. Son yılların popüler sorunlarından konsol sahibiyim ama HDTV'im yok olayına HDMI girişiyle çözüm yaratmakta ayrı bir çabam. VH242H aslında 24 inç değil 23,6 inç 16:9 geniş ekran bir monitör. 1920x1080 çözünürlüğüyle HD keyfi sürmemize imkan verirken 20000:1 dinamik kontrast oranıyla da canlı renkler sunuyor. Karanlık sahnelerde de oldukça başarılı. Ürün üzerinde 2Wx2 hoparlör ve bir de mikrofon girişi bulunuyor olması diğer ekstra özellikleri. Parlak siyah kasası da oldukça mütevazı ve masamın üstünde gayet şık durduğunu itiraf etmeliyim. Ön panele yerleştirilen kontrol tuşlarının kullanımı da Samsung ürünlerin genellikle yan panellerinde kullandığı tuşlara göre daha kolay ve ergonomik.



özelliği yoksa altta ve üstte çıkan siyah bantlara katlanmak durumunda kalıyoruz. Evde kullandığım Sapphire Atomic 4870 X2 ekran kartımla, ATI Catalyst sürücülerindeki opsiyonları kullanarak videoları tam ekran izleyebiliyorum. Filmin kalitesine göre genellikle sorun çıkmasa da zaman zaman bulanık görüntü alabiliyorum. Ya bantlar ya da 16:9 arasında seçim yapmak zorundayız. Peki bu bir sorun mu? Değil aslında.

ÖZETLEYELİM

16:9'la 16:10 arasında seçim yapmak size kalmış. 22 inçte 16:9 daha yüksek çözünürlük veriyor. 24 inç ve üzeri monitörlerde 16:10 daha yüksek çözünürlük veriyor. Ancak medyalar genellikle 16:9 kullandığından siyah bant görüyoruz ya da görüntüyü daha yüksek çözünürlüğe uyarlayarak kullanıyoruz. Daha fazla alan görüntüleyebildiğimiz için 16:10 masaüstü uygulamalarında daha avantajlı.

DİNAMİK VE STATİK KONTRAST

Kontrast oranlarından her monitör incelememizde bahsettiğimizi görmüşsünüzdür. "*Vay 20000:1, Yuh 50000:1*" diye heyecan yaptığımızda neye heyecanlandığımızı çözememiş olabilirsiniz. Organize Sanayi'nin pek ayarı yoktu, olur olmaz şeylere heyecanlandığımız görülmüştür daha önce de... Ancak bu öyle bir durum değil.

Kontrast oranlarından bahsederken iki farklı kontrast değerinden bahsedilir. Dinamik ve Statik kontrast. Statik kontrast monitörün asıl kontrast becerisini dile getirir. Basitçe en parlak ve en karanlık arasında k ışık oranıdır. Ekranın yarısını siyah yarısını beyazla kapladığınızda statik kontrast oranını bulmak için ölçüm yapabilirsiniz. Dinamik kontrastta ise durum farklıdır. LCD paneller aynı sahnedeki farklı renklerin parlaklığını ve aydınlığını ayrı ayrı ayarlayamaz. Bu yüzden geri aydınlatmanın verdiği ışığın şiddetini dinamik olarak arttırıp azaltarak kontrast farkını yaratır. Karanlık sahnelerde geri aydınlatmanın şiddetini azaltmaya dayanan teknik siyahları vurgulamayı sağlarken ekranın genel parlaklığını da sınırlamış olur. Arka aydınlatmanın şiddeti düşürüldüğünde elde edilen siyahla, tam aydınlık olduğundaki beyaz arasındaki kontrast oranı da karşımıza dinamik kontrast olarak çıkar. Basitçe ekran parlaklığı en azdayken siyah ve en yüksekteyken beyaz arasındaki kontrast oranıdır.

Dinamik kontrast değeri elbette oldukça önemli. Ancak ekranda pek çok rengin, siyah ve beyazın pek çok kez bir arada karşımıza çıkacağı da gerçek. Sonuçta statik kontrast değeri de bizler için oldukça önemli. Firmalar zaman zaman dinamik kontrast oranını statik diye gazlamaya uğraşıyorlar. Yemezler. Kontrast değerlerinden ve hayatımızı nasıl etkilediğinden test için gönderilen monitörlerimize göz atarken değineceğiz.

TEPKİ SÜRELERİ

Biz oyuncular için önemli faktörlerden biri de gecikme süreleri. Genel kanı "*5 ms monitörde oyun mu oynanır?*" şeklinde. Tamamen yanlış olan bu değerlendirme genellikle *ms* nedir haberi olmayan kitleden gelmekle beraber, bilmemek değil öğrenmemek ayıptır. Mevcut teknoloji zaten fiziken 5 ms altında tepki sürelerine izin vermiyor. Farklı teknolojiler kullanılarak 2 ms'ye kadar çekilen tepki süreleriyle 5 ms arasındaki farkı bizim gözle ayırt etmemiz de pek olası değil. Ghosting dediğimiz sorun, yani gölgelenme ise 8 ms ve üzeri tepki sürelerinde karşımıza çıkabiliyor. Filmleri izlenmez, oyunları oynanmaz hale sokabiliyor.

Peki nedir tepki süresi? Monitörün diyotlarının üzerindeki gerilim değerinin değişmesi, yani bir renkten diğer bir renge geçişini tamamladığı süreye tepki süresi diyoruz. Tepki süresi değeri ne kadar düşükse monitör belirtilen renkler arasındaki geçişi o kadar hızlı tamamlıyor. Monitörlerin özelliklerini gözden geçi-

rirken BSB, GGG değerlerine rastlayabilirsiniz. Bunlar beyaz siyah beyaz, gri gri gri renkler arasındaki geçişlere göre ölçülen gecikme süreleridir. Oyun ve film zevkimiz, 5 ms ve altındaki değerlerde doruk noktasında olacaktır. 5 ms'te bal gibi de oyun oynanır. Yeter ki rakam daha fazla büyümesin.

Edineceğimiz monitörün özellikleri hakkında ufak ufak fikir sahibi olmaya başladık sanırım. En azından hangi özelliklere öncelik vereceğimiz yavaş yavaş ortaya çıkıyor. Pek bizim kontrolümüzde olmayan ancak bilmemizde fayda olan bir başka mevzu da monitörlerde kullanılan Flat Paneller. Monitör panelleri görüntü kalitesi, renk ve kontrast, tazeleme ve yenileme oranları, görüş açısı ve üretim maliyetlerine göre sınıflandırılıyor. Biz bu kadar dallandırıp budaklandırmayacağız elbette. Panel tiplerinden bahsedip genel özelliklerini özetleyeceğiz sadece. IPS (In Plane Switching) paneller günümüzde mevcut en iyi LCD teknolojisi olarak kabul ediyor. Arkadan gelen teknolojiler yerinden edecek yakında o başka mesele. IPS panellerle karşımıza çıkacak monitör sayısı oldukça az. Keskin ve doğru renkler üretebilen paneller ayrıca 178 dereceye kadar görüş açısı sunabiliyor. Oyunlar için pek uygun olmayan bu teknolojiyi kullanan panellerin tepki süreleri 6-16ms arasında değişiyor. Keskin ve doğru renklere ihtiyaç duyulan grafik tasarım gibi alanlarda kullanılması çok daha uygun. Bu teknolojinin diğer bir sorunu da oldukça pahalı olması.

VA (Aertical Alignment) teknolojisi LCD teknolojileri arasında orta sınıfı işaret ediyor. Bir sonraki paragrafta bahsedeceğimiz TN teknolojisine göre daha yüksek tepki sürelerine sahip VA panellerin avantajıysa daha yüksek kontrast oranları yakalayabilmesi ve siyah ekranlarda daha başarılı olması. En büyük sorunuysa renkler arası geçişlerde parlaklık seviyelerini düzgün ayarlayamaması ve ekranda gölgelenme sorunu benzere rahatsız edici izler bırakabiliyor olması. Kimileri için dert olmasa da bizim gibi sürekli akan görüntüler karşısında oturan, yani oyun oynayan insanlar için biçilmiş kaftan olduğunu söylemek zor.

TN (Twisted Nematic) teknolojisiyle üretilen panellerse piyasada karşınıza en çok çıkacak türdür. 3 teknoloji arasında en düşük tepki sürelerine sahiptir (2-5 ms arası). Üretim maliyeti diğerlerinden çok daha düşük olduğundan çok daha yaygın olarak kullanılır. Sadece 6-bit olan TN paneller gerçek 24-bit renk derinliğinde 16.7 milyon rengi oluşturamazlar. 16.7 milyon gerçek renge ulaşabilmek için Dithering denilen tekniği kullanırlar. Piyasa da karşınıza çıkacak özellikle 22 inç monitörlerin büyük kısmı TN panelleri kullanmaktadır. Arada çatlak sesler çıkıp bize hala TN monitörleri kakalıyorlar tarzında laflar etse de, dünyanın genelinde ağırlıklı olarak bu paneller kullanılmaktadır. Aksi takdirde bugün kabul edilebilir rakamlar harcayarak edinebildiğimiz 22 inç ve üstü monitörler yerine 19 inç ve altı ürünlerle yola devam ediyor olurduk. Yani ucuz etin yahnisi her zaman mide bulandırmıyor.

Monitör teknolojilerinde bir sonraki adım elbette LED teknolojisini kullanan ürünlere terfi etmek. Bu teknolojiyi kullanan TV ve monitörleri artık piyasada bulmak mümkün. Üretim maliyetlerini düşürmeyi başardıkları gün daha yaygın olarak kullanılacaklardır. Ben de bekliyorum dört gözle.

KAN GÖVDEYİ GÖTÜRÜNCE

Tüketici kanunları artık oldukça sağlam bildiğiniz gibi. Haklarınızı bilin ve savunun. Sorunlu olduğunu düşündüğünüz bir ürünü iade etmekten çekinmeyin. Neden söylüyorum bunu şimdi? Çünkü özellikle 24 inç ve üstü monitörlerde sıkça karşılaşacağınız bir durumdan bahsedeceğim. Backlight Bleeding denilen durum

LENOVO THINKVISION L2440X

Organize Sanayi'yi daha önce ziyaret ettiğinden pek yabancılık çekmedi L2440x ortamda. Piyasaya çıkan ilk LED geri aydınlatmalı monitör özelliğine sahip ürün hemen her ihtiyacımızı cevap verebilirken benim yüzümü bu kez farklı bir özelliğiyle güldürüyor. Dosya için ofise gönderilen monitörlerin hiç birinde olmayan bir özellik. O kadar basit bir olay ki aslında nasıl bu kadar uzattım ben de bilemiyorum. Ürünün ayağı yüksekliğini ayarlamamıza imkân veriyor. İnsan bu rahatlığı bir kez yaşamadı mı kıymetini anlamıyor gerçekten. Ne rahatlıkmış kardeşim! Tabi tek olayı biz yukarı aşağı ayarlayıp daha ergonomik kullanalım değil. Ürünü 90 derece döndürüp ihtiyacımıza göre dikine de kullanabiliyoruz.

24 inç monitörlerin fiyatları halen 22 inçlere göre bir hayli yüksek. LED geri aydınlatma ürünün fiyatını biraz daha yukarıya taşıyor ve 649$ + KDV'lik fiyatıyla dudak ısırtıyor. Ürünü Aralık 2008 sayısında incelediğimizde fiyatı 699$'dı. 6 ayda bir 50$ gerileyecekse bu meret, bir hayli sabretmemiz gerekecek. 16:10 geniş ekran monitörün üzerinde analog ve DVI bağlantı noktaları bulunuyor. Ancak HDMI yerine Display Port'a yer verilmiş. İleriye dönük doğru bir hamle olsa da bizim bugün ki HD ihtiyacımızı karşılayamıyor. Yani konsolumuzu alıp bu ürünle birlikte kullanamıyoruz. Sağlık olsun. İnceleme de bahsettiğim selektör etkisi yerli yerinde. Film izlerken dört dörtlük bir performans sergileyen L2440x geri aydınlatmanın keskin geçişleriyle masa üstü uygulamalarında yavaş yavaş kör etmeye devam ediyor. Monitörün imalatında kullanılan malzemenin %65'i geri dönüştürülebiliyor. LED teknolojisinin de sayesinde rakiplerinden daha az enerji harcıyor olması da bir diğer artısı.

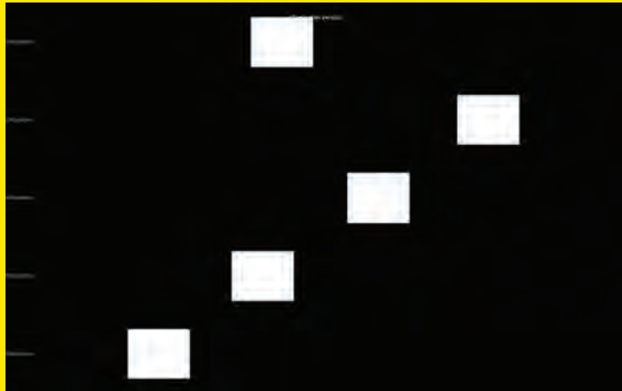


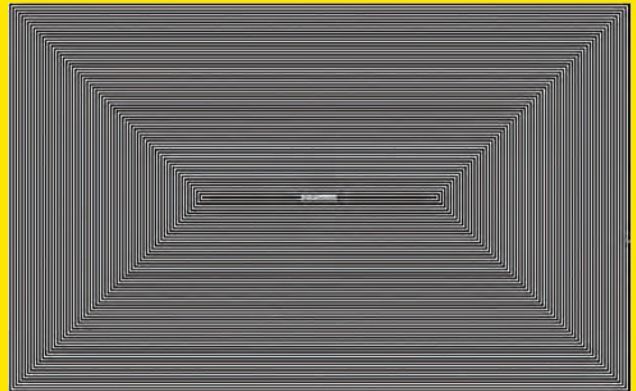




SAMSUNG P2350N

Organize Sanayi'yi ziyaret eden önemli konuklarımızdan biriydi P2350N. Ürünün tek eksisi analog oluşu yani sadece VGA bağlantısı kullanıyor olmasıydı. Zaten model adının sonuna gelen N ürünün analog olduğunu belirtiyor. 23" ürünün oldukça şık bir tasarımı var. Hoşumuza gitse de artık gözümüzün fazlaca alıştığı T serisinden sonra oldukça güzel görünüyor. 16:9 geniş ekran ürün 1920x1080 çözünürlüğe sahip. 5ms tepki süresine sahip ürün 40W'tan az enerji tüketiyor. Ürünün en önemli ve güçlü özelliği 50000:1 kontrast oranı. Film, oyun ve multimedya uygulamalarında diğer monitörlerden farkını görmek oldukça kolay. Ofisi ziyaret eden monitörler arasında en iyi görüntü kalitesine sahip monitör P2350N desek yanlış olmaz. Ürünün Türkiye satış fiyatı henüz belli değil.









YA TEST ETSEYDİK?

Biz aslında yola karşılaştırmalı bir monitör testi yapmak için çıkmıştık. Ancak kısa sürede fark ettik ki firmaların piyasada tonlarca modeli bulunmasına rağmen bize yollayacak pek monitör yokmuş ellerinde (test için ürün gönderen firmalara teşekkür ederim buradan). Biz de hem karşılaştıracak çok fazla monitör olmadığından hem de gönderilenler firmaların kendi sınıflarındaki en iyi ürünleri olduğundan dümeni biraz kırıp monitör teknolojilerinden bahsetmeye karar verdik. Kontrast, tepki süreleri ve benzeri testleri yine de yaptık elbette. Ayrıca her işte bir hayır vardır, düşünsenize 30 monitör birden geldiğini. Yukarıda gördüğünüz anlamsız ve renksiz görüntülere günlerce bakmak durumunda kalabilirdim. Bu arada siz de monitörünüz hakkında daha fazla bilgi edinmek, becerilerini ölçmek istiyorsanız Google'a başvurup "monitor test" şeklinde güdük anahtar kelimelerle her türlü yazılımı bulabilirsiniz. Ben Passmark'ın Monitor Test V3.0'ını ve ferdi çabalarla geliştirilmiş iki ayrı yazılımı kullandım. Deneme sürümünü www.passmark.com adresinden edinebilirsiniz. İyi monitörler arasındaki farkları çıplak gözle görmek zor olsa da film ve oyunlarla da monitörlerinizi karşılaştırabilirsiniz.

her an başınıza gelebilir. Özellikle karanlık sahnelerde ekranın üst ve yan köşelerinde aydınlık lekeler belirir. Panellerin yarı saydamı gerilimi düşen geri aydınlatmanın yaydığı ışığı tutacak kadar kalın değildir. Hoş olmayan bu görüntü için sizin yapabileceğiniz, daha doğrusu ürünü garanti kapsamından çıkartmadan yapabileceğiniz çok fazla bir şey yok. Satıcı ya da teknik servisle bağlantıya geçin. Aynı model iki ürünü yan yana koyup birinde bu sorunu yaşarken diğerinde yaşamadığımız oldu. Bu kullanımdan ya da sizden kaynaklanan bir durum değil. Monitörünüz bozuk demek de değil. Ancak rahatsız edecek düzeydeyse monitörü değiştirmenizde fayda var.

ARTIK BİR MONİTÖR ALSAK?

Eveet, alışverişe çıkarken nelere dikkat edeceğimizi iyi kötü biliyoruz artık. Geriye sadece monitörü ağırlıklı olarak ne amaçla kullanacağımıza karar vermemiz gerekiyor. Biz oyun oynayıp bol bol da film izleyeceğiz elbette. Kontrast oranı yüksek, düşük tepki süreli, 21,5 inç ve üzeri bir monitör edineceğiz. 16:10, 16:9 mevzusu size kalmış. Ben 16:10'la mutluyum şahsen.

KDV ve ÖTV indirimleri kullanıcıları mutlu ederken, monitörler tam manasıyla bu indirimlerden yararlanamıyor. HDMI ve DVI girişi olan ürünlerde vergi indirimi yok. Bu yüzden piyasa da deli gibi analog monitör bulunuyor. Hem indirimlere seviniyor olmamız üzücü, bu tür ürünlerden bu kadar vergi alınıyor olması komik başlı başına… Bazı firmalar hinlik yapıp indirim kapsamında yer alan ürünlerin fiyatlarını arttırıyorlar. Aman diyeyim, bu uyanık firmalara karşı gözünüzü açık tutun. Neyse gözümüzü açmakta fayda var.

Sistem özelliklerimizi, masa üstündeki mevcut alanımızı, kullanım alışkanlıklarımızı gözden geçirdikten sonra yola çıkıyoruz hep birlikte. Konsol kullanıcıysak HDMI girişi bizler için önemli. Abartıp TV izlemek istiyorsak birde tuner'ı olması gerekiyor alacağımız monitörün. Unutmayın TV özelliği olan monitörlerin üzerinde bir de bandrol yani ek vergi geliyor. Süper değil mi?

Piyasada kolaylıkla bulunan markaların üst seviye monitörlerine alışverişimiz sırasında bir göz atmak istedik. Ancak istediğimiz sayıda monitör Organize Sanayinin yolunu bulamadı. Samsung, Asus, Benq ve Lenovo ürünlerini gözden geçirme şansı bulurken daha önce incelediğimiz ve beğendiğimiz bazı monitörlerle de özlem giderme şansı yakalamış olduk. Elimize geçen ürünler hakkında fikirlerimi sağa sola serpiştirilmiş kutularda okuyabilirsiniz.

FİYAT VE PERFORMANS

22 inç ve üstü için fiyatları gözden geçirmeye başladığımızda rakamların 130$'dan başladığını görüyoruz. Bu fiyat aralığında AOC marka 22 inç 16:10 1680x1050, 5ms tepki süresine sahip ürün alabileceğiniz en ucuz monitör olarak karşımıza çıkıyor. Ancak ne DVI ne de HDMI girişine sahip değil. Sizin bilemem ama ben VGA'dan monitör bağlamamayı tercih ediyorum artık. Dönüştürücülerle DVI çıkışına bağlıyor olsak bile özellikle ATI ekran kartlarıyla ara çözünürlükleri alamadığım sıkça oluyor. Bu yüzden DVI girişi olan bir monitöre doğru yöneliyorum. Ayrıca 16:10 kişisel tercihim olsa da 1680x1050 çözünürlükle sınırlı kalmak istemiyorum. Listeleri taradıkça aynı özelliklerde ViewSonic, Acer, Hyundai, LG, Philips marka pek çok monitör olduğunu görüyoruz. 130$'la 180$ arasında değişen fiyat etiketlerine sahipler. 180$ barajının altında kalan ve benim aklıma yatan tek ürün Samsung 2233SN açıkçası. 21.5", 16:9, 1920x1080 çözünürlük, 1000:1 statik, 15000:1 dinamik kontrast'a sahip. DVI gibi bir derdim olmasaydı alacağım ürün bu ya da diğer markaların aynı özelliklere sahip ürünlerinden biri olurdu. Sonuçta aynı boyut ve oranda ki monitörler aynı doğal çözünürlüklere sahipler. Kontrast ve görüş açıları seçim yapmamızdaki önemli kriterler haline geliyor.

DVI arayışımı sürdürdükçe fiyatlar da katlanarak artıyor. 180$ -200$ arasında DVI sahibi ürünlere rastlamak mümkün. Ama beni bu ürünlerden soğutan iki ciddi sorun var. Birincisi karşıma çıkan markaların bazılarının ne oldukları hakkında bile fikir yürütemiyorum. İkincisiyse tamamı 16:10 ve 1680x1050 çözünürlüğe sahip değil. Yani istediğim HD çözünürlüğe ulaşamıyorum. 210$'lara kadar çıktığımda Philips ve Samsung monitörler göz kırpmaya başlıyor. Ama ben kaşındım. Hem



LENOVO THINKVISION L2440P

Yükseklik ayarlı ayağı dahil L2440x'le neredeyse tüm özellikleri aynı olan L2440p'nin iki temel farı bulunuyor. L2440p LED geri aydınlatma kullanmıyor. Ayrıca bu monitör üzerinde ne Display Port ne de HDMI girişleri bulunmuyor. Bu yüzden fiyatı da L2440x'e göre çok daha makul. 16:10 geniş ekran ve 5ms tepki süresine sahip ürünün fiyatı 475$. Bu fiyatın altında aynı özelliklere sahip başka 24" ürünler bulmak mümkün elbette. Yüksek görüntü kalitesine ve düşük güç tüketimine rağmen, HDMI'ı bulunmaması ve yüksek fiyatı kalbimi kırıyor. L2440x daha iyi bir monitör olmasına rağmen selektör etkisinin bu üründe yaşanmaması ve hem film, hem oyun hem de filmlerde performansından dolayı sevdiklerim listesinde kendine yer buluyor. İki Lenovo monitörün genel tasarımları da aynı. Lenovo'nun ön panelinde kullandığı dalga şeklinde ki tuş takımı da oldukça kullanışlı ve görüntü olarakta hoşuma gidiyor.

DOSYA

DVI istiyorum, hem HD çözünürlük, hem de 16:10. İstikametim belli. 24"ler. Sonra iyice kaşınıp bir de HDMI isteyeceğim. Onu almışken TV Tuner da olsun deyip T260HD'nin taksitlerinde can vereceğim ama dur. Çıkmadın candan ümit kesilmez. Bu arada bu dosya eşliğinde Pazar Yeri'nde yer alan monitörlerimizi de güncelledik. Biz neyi beğenmişiz görmek için bir göz atmanızda fayda var. Ben zor beğendiğim için onlara da bir kulp takarım kassam. Fazla uzattım geyiği, devam edelim.

DVI işin içine girince ekstra vergilerin işin içine girmesi komik elbette. Bu noktada beni düşündüren nasıl oluyor da sırtındaki vergi yükü artan bir ürün, aynı yükü taşımayan analog bir ürünle aynı fiyata satılıyor. Ürünlerin özelliklerini incelediğimizde yüksek tepki süreleri, düşük görüş açısı, düşük statik ve dinamik kontrast gibi durumlarla karşılaşmamız olası. Bu yüzden yazının başından beri edindiğimiz bilgileri kullanmamız, özellikle giriş seviyesi, ucuz yollu bir monitör seçerken çok daha önemli. Bazı çakal üreticiler aynı model ürünü farklı paneller kullanarak üretebiliyor. Bu çakallıkları fark etmek için özellikleri okurken detaylara dikkat etmek şart. Son iki paragrafta bahsettiğimiz özelliklere ve DVI girişine sahip ürünlerin fiyatları limitsiz bir şekilde artmaya devam ediyor. Üzerilerinde ki ekstralara bakıp kararınızı verirsiniz. Ben amacıma halen ulaşamadım. Bu yüzden 24"lere doğru dümeni kırıyorum.

24"lere doğru dümen kırıldığı anda 300$'ın üstünde buluyorum kendimi. Karşıma ilk çıkan LG oluyor. DVI yok. Geçtik. 300$ - 400$ arası alınabilecek monitörler listeme direkt giriş yapan Asus VH242H 20000:1 dinamik kontrast oranına, HDMI ve DVI girişlerine sahip. 170 derece yatay, 160 derece dikey görüş açısı da iyi. 5ms tepki süresine sahip Full HD bu ürünün bana uymayan tek yanı 16:9 oluşu. Benimle alışverişe giden yandı zaten. Samsung'un



SAMSUNG 2233SN

Muhtemelen yurdumuzdaki ek vergi muhabbetlerinin kurbanı olan bir ürün daha 2233SN. P2350N gibi 2233SN de analog ve DVI girişi bulunmuyor. 200$ sınırında satın alabileceğiniz iyi 21,5 inç monitörlerden biri. 16:9 geniş ekran ürünün tepki süresi 5ms. Bekleme konumunda 1W'tan az enerji tüketen ürünün dinamik kontrast oranı 15000:1. Bu ürünün daha önce başka Samsung monitörlerinde de rastladığım şu garip ayağı kullanıyor olması canımı sıkıyor. Ayak iki parçadan oluşuyor. Tabanı vidaladıktan sonra monitöre geçen bölüm kimi monitörlerde fazla sıkı, takması da çıkartması da imkânsız. Kimilerindeyse biraz fazla gevşek ve biraz oynak bir masanız varsa sürekli strese sokacak tipten. Gelen ürünün ayağını takıp çıkartırken fazla zorlanmadık bu sefer, masam da oynak değil Allah'tan ama hoş değil yinede. Parlak siyah arka bölümü oldukça hoş olan ürünün, zarif ve nispeten ince çerçevesi de daha hafif hoş bir görünüm kazandırıyor. Oldukça şık bir ürün olduğunu itiraf etmeliyim. Ancak benim ihtiyaçlarımı karşılayacak bağlantı noktalarına sahip değil maalesef.



Marka	Samsung
Model	S2233SN
Ebat	21,5" 16:9
Çözünürlük	1920x1080
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	15000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog



Marka	Samsung
Model	P2350N
Ebat	23" 16:9
Çözünürlük	1920x1080
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	50000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	2ms (GTG)
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D



Marka	Asus
Model	VH242H
Ebat	23,6" 16:9
Çözünürlük	1920x1080
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	20000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D, HDMI



Marka	Benq
Model	T2200HD
Ebat	21,5" 16:9
Çözünürlük	1920x1080
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	10000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog



BENQ T2200HDA

Dosyamıza konuk olan ürünler arasındaki en ekonomik modellerden T2200HDA 160$ barajı altında satın alabileceğiniz en başarılı ürünlerden biri olarak karşıma çıktı. 21,5 inç 16:9 ürünün 10000:1 dinamik kontrast oranı çevremdeki diğer ürünlere göre biraz düşük kalsa da görüntü kalitesi en iyi monitörlerden biriydi diyebilirim. 2x1W hoparlörlere sahip T2200HDA yuvarlak hatlara, ince bir çerçeveye ve genel olarak oldukça sade bir görünüme sahip. Kontrol tuşları ön panele yerleştirilmiş ve kullanımları oldukça rahat. Ancak görünüm olarak ürünün sade ve şık görüntüsünü hafiften bozuyorlar. Allahtan fazla göze batmıyorlar. Analog monitör alacak kullanıcıların mutlaka gözden geçirmesi gereken 5ms tepki süresine sahip ürünün güç tüketimi de yük altında 43W'tan az. Sade, şık, kaliteli ve tutumlu.

T240'ı (tunersiz modeli) Asus'un modelinden sadece 10$ daha pahalı ve 375$. Ayrıca 16:10. Bir şey buldum mesela alabileceğim. Tabi uzun uzun taksit seçeneklerini yoklayıp, sahip olduğum hangi kredi kartlarıyla almam daha avantajlı olacak bakmam gerek. Ayrıca 24" ve üstü monitörlerde sıklıkla başa gelebilen backlight bleeding problemi yaşamayı göze almam da gerekecek. Aynı ürünün tunerli modelinin fiyatı 465$. 100$'a yakın fiyat farkına salona gitmeden TV izlemek değer mi? Bence değmez. 400$'a kadar çıktıktan sonra zaten Asus'un da benzer özelliklere sahip ürünleri karşılıyor beni. Eğer bu kadar uçacaksak aynı özelliklere sahip ürünler arasında seçim yapmama imkan verecek olan, ürünün tasarımı, ergonomisi, kutu içeriği, sahip olduğu görüntü teknolojileri ve yazılımları olacaktır. Yani bu durumda önce bu yazıyı okuyup sonra internette monitör avlamak gerekiyor. Çünkü ağzı kalabalık satış elemanları pek çok sorunuzu yanıtsız bırakacağı gibi birçoğunu da genelde yutuyorlar. Bu yüzden mağazaya kadar gidip detay bilgi almaya kalkmak tam bir saçmalığa dönüşebiliyor.

SONUÇ OLARAK

Bu durumda araştırmalarımızı tamamlayıp mağazaya doğru yola çıktığımızda 22 inç ve 21,5 inç bir monitöre 180$'dan fazla para ödemiyoruz. Eğer 200$ barajının altında istediğimiz (bu durumda benim istediğim) tüm özellikleri bulabildiğimiz bir ürüne rastlarsak biraz şüpheci yaklaşıyoruz. İhtiyacımız olan bilgiye sahip olduğumuza göre bu fırsatı elbette değerlendiriyor ve ince eleyip sık dokuyoruz. Sadece fiyatı düşük diye gerçek bir düşeşi kaçırmanın da manası yok. 24 inçlere doğru uzanırsak 350$ barajının altında kalmaya bakıyoruz. Ek vergiler ek bağlantı noktaları işin içine girdiği için fiyatlar arasındaki uçurum bu kadar büyük. Araştırmalarınızı biraz derinleştirerek peşin indirimi, havale indirimi, belli bankaların kredi kartlarına yapılan kolaylıklar ve kampanyaları kovalayarak 350$ üstüne çıkmadan uzun yıllar mutlu ve mesut bir şekilde kullanabileceğiniz bir monitör edinebilirsiniz. Siz bana bakmayın tabi. Benim gönlümde yatan aslan (şu aralar en azından) Samsung T260HD... Ayarım yok ne yapayım?



Ne Yaptık Ne Ettik?

Monitörlerin karşısına geçip uzun uzun baktım. Olay elbette hangisine bakarken daha az sıkılacağımı saptamak değildi. Sorun şu ki firmaların ellerindeki en iyi serilerden ürünleri bir anda karşımızda görünce pek ayırt edemedik olan biteni. Renk ayrımlarına baktık mesela. Kontrast oranlarını karşılaştırdık. Oyun oynadık, film izledik, masa üstünde kullandık. En eğlencelisi garip garip şekillere baktık durduk saatlerce. Bizimki de böyle ilginç bir meslek işte, n'aparsın...



Marka	Lenovo
Model	L2440x
Ebat	24" 16:10
Çözünürlük	1920x1200
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	-
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D, DP



Marka	Lenovo
Model	L2440p
Ebat	24" 16:10
Çözünürlük	1920x1200
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	-
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D, USB

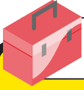


Marka	Samsung
Model	T220
Ebat	22" 16:10
Çözünürlük	1680x1050
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	20000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	2ms (GTG)
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D



Marka	Samsung
Model	T240
Ebat	24" 16:10
Çözünürlük	1920x1200
Renk Desteği	16.7Milyon
Kontrast	1000:1
Dinamik Kontrast	20000:1
Görüş Açısı	170/160derece
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	Analog, DVI-D





ÇIRAĞIN TAVSİYESİ

MOZILLA'NIN YENİ MENÜSÜ

MOZILLA RAKİPLERİNE BU CİHAZLARLA FARK ATACAK -HAKAN ÖZGÜL

Web tarayıcıları arasındaki rekabet tekrar kızışmaya başladı. Chrome tarayıcısını yayınlayarak, "bu yarışta ben de varım" diyen Google'ın yanı sıra, Microsoft Internet Explorer'ın yeni yüzüyle kaybettiği puanları geri toplama çabasında.

Rakipleri hem çoğalır, hem de gittikçe güçlenirken Mozilla boş durmuyor. Laboratuarlarında gizli saklı geliştirdiği yazılımlar ufak ufak gün ışığına çıkmaya başlıyor. Hep birlikte Mozilla Laboratuarlarına giriyoruz bugün ve Firefox'un gelecek sürümlerinde nelerle karşılaşacağımıza bakıyoruz *(Unutmadan ekleyelim, bu yazılımlar uzun süredir geliştiriliyor. Yani daha önce de rastlamış olma şansınız var. Halen eksikleri bulunuyor elbette, ancak bu güne kadar gözden kaçırdıysanız bir göz atmanızda fayda var. Yeni Firefox'unuzda bunlarla karşılaşınca yabancılık çekmeyin sonra. Şahsen favorim Ubiquity-KA)*



Prism
Özetle Prism Web Uygulamalarını, web tarayıcınızdan ayırarak masaüstü uygulaması olarak çalıştırmanıza imkân veren bir sistem. Tarayıcınıza olan ihtiyacınızı minimum'a indirerek, masaüstü ve web'in gücünü tek bir platformda birleştirmeye yönelik bir girişim demekte doğru olacaktır.

Prism'le istediğiniz web sitesini ya da uygulamasını masaüstünüzde bir kısayol olarak saklayabiliyor, daha sonra bu kısayolu kullanarak bir taracıya ihtiyaç duymadan uygulamayı kendi penceresi üzerinden çalıştırabiliyorsunuz.

Prism yeni bir platform değil elbette. Sadece web platformunu masaüstümüze düzgün bir şekilde taşımayı amaçlayan bir aracı. Web sitesi tasarımcılarının ve geliştiricilerinin Prism'i direkt olarak desteklemesi ya da sırf Prism desteği için ekstra bir efor sarf etmesi de gerekmiyor. Standart tarayıcılarımızda çalışabilen tüm siteler ve web uygulamaları hali hazırda Prism'le kullanılabiliyor. Prism ayrıca mevcut tüm zengin internet teknolojilerini destekliyor (Html, Java, CSS vb). Prism'i edinmek ve geliştirilmesine katkıda bulunmak için *labs.mozilla.com/projects/prism/* adresini ziyaret edebilirsiniz.



Weave
İnternet ve web hizmetlerinin hayatımızda her geçen gün daha fazla yer tuttuğu tartışılmaz bir gerçek. Gündelik işlerimizin büyük bölümünü yine internet ve web uygulamalarını kullanarak hallediyoruz. Bilgiye ulaşmak eskisinden çok daha önemli. Bu yüzden özellikle evimiz ve işimiz arasında sürekli veri taşıyıp duruyoruz.

Daha önce yer imlerimizi, ziyaret ettiğimiz son sayfaları vb verileri örneğin ev ve işyerinde ki bilgisayarımız arasında senkronize etmemize imkân tanıyan eklentiler görmüştük. Mozilla daha önce de karşımıza eklenti olarak çıkan pek çok aracı web tarayıcısının bünyesine katmıştı. Şimdi benzer bir uygulama yaparken bir adım daha ileri gidiyor ve son kullanıcıya Firefox tarayıcısı üzerinden kendi veri paylaşım platformlarını yaratma imkanı sunuyor. Sadece ev ve iş yerinizdeki bilgisayar arasında bir senkronizasyon söz konusu değil artık. Yarattığınız ağa cep telefonunuzu, eş dostunuzu, iş ortaklarınızı da ekleyebiliyorsunuz.

Başlangıçta sadece senkronizasyon hikayesi gibi geliyor kulağa. Ancak Mozilla her türlü hizmeti Weave üzerinden gerçekleştirme çabasında. Kullanıcılar da her zaman olduğu gibi Mozilla'nın geliştirme sürecine dahil olabiliyor. Weave halen deneme aşamasında. Ancak yine de bir göz atmak istiyorsanız *services.mozilla.com* adresine gidip bir Weave hesabı yaratıp, yazılımı ve kaynak kodunu edinebilirsiniz.

Ubiquity
Mozilla'nın diğer bir iddiası "disconnected" olayı. Bağlantınız kesik kardeşim tadındaki yaklaşımlarıyla elbette internet'le aramızdaki bağlantıdan bahsediyorlar. Kendi internet tarayıcılarının ipini çekmek değil amaçları. Sadece internet gezintimizi daha hızlı, pratik ve kullanışlı hale getirmek.

Ubiquity'i anlatmak pek kolay değil aslında. Bu minik eklenti ekranda yeni bir pencere açıyor. Boş koyu renkli bu pencerenin işleviyse basit komutlar girmemize imkân tanıyor olması. Basit komuttan kastım "ara, kopyala, email gönder vb". Komutların haddi hesabı yok elbette. Biz sadece basitçe açıklama derdindeyiz. Örneğin bir web sitesini açtınız. Bir yazı okuyorsunuz. Bilmediğiniz bir kelime ya da olaya denk geldiniz. Farenizle işaretliyor sonra Ubiqty'i açıp (Ctrl+Boşluk) wiki yazıp enter'a bastığınız anda kendinizi wikipedia'nın ilgili sayfasında buluyorsunuz. Okudunuz hoşunuza gitti, hop "mail to Tuğbek" diyorsunuz ve Ubiquity, email'ınızı açıp Tuğbek'e bir e-posta düzenleyip sayfayı sizin gördüğünüz gibi yapıştırıveriyor içine. Kontakt listenizi taradığı için adres girmenize de gerek yok. Gündelik hayatta kullandığınız kelimeleri kullanarak basit komutlarla her işinizi tarayıcınızın ara yüzüyle uğraşmadan halledebiliyorsunuz. İşin güzel yanı farklı uygulamaları ve fonksiyonları başka yazılımlara ihtiyaç duymadan kullanabiliyor olmanız. Yaklaşık bir senedir son kullanıcıların kullanımına açık olan Ubiquity'nin kaynak kodu da açık. Yani dilediğiniz gibi geliştirebilirsiniz. Edinmek içinse The Herd isimli geliştirici sayfasını ziyaret edin derdik ancak bilmediğimiz bir sebepten ulaşamıyoruz. Siz en iyisi *addons.mozilla.org* adresinden çekiverin.



Skype da iPhone'da!



iPhone'a verilen yazılım desteği bana verilse Bill Gates olmuştum çoktan... iPhone sürümü yayınlanır yayınlanmaz Apple Store'dan en çok indirilen program oldu. iPhone'la internet bağlantısı üzerinden (Voice over IP) ücretsiz konuşma imkanı sunan Skype, ayrıca ikinci nesil iPod Touch'ları da destekliyor. Haliyle iPod Touch'la Skype'ı kullanabilmek için bir mikrofon alıp takmanız gerekiyor.

ZuneHD



Bildiğiniz gibi Microsoft'un bir türlü güncellemediği hoş bir cihazı var: Zune. Yine bildiğiniz gibi yeni Zune'la ilgili bir sürü de dedikodu dolanıyor. Kulağımıza son gelen dedikodular da ilk anda "hadi be!" dedirtecek kudrete sahip.Yeni adıyla ZuneHD üzerinde çoklu dokunmatik 16:9 OLED bir ekran, HDMI girişi, HD medya desteği bulunuyor(muş). Bir de Xbox oyunlarını destekliyor gibisinden bir laf var ki, o dedikoduyu aşıp geyik mertebesine ulaşan mevzuların başında geliyor.Bizi meraklandıran, eğer bu özellikler doğruysa, HD diye kastırılan çözünürlüğün karşımıza ne olarak çıkacağı. 720p desek, 1280x720 çözünürlük demek. 4 inçten küçük bir ekranda da bu çözünürlüğü biz henüz görmedik. Hadi hayırlısı.

PAZAR YERİ



DOĞRU ZAMANLAMA

Ekonomik krizi fırsata dönüştürmek için doğru politika uygulamak ve zamanında harekete geçmek oldukça önemli. Likidite dengesini iyi kurup, gelir ve gidere hükmedebilmek kadar doğru zamanlama ile gerekli alımları gerçekleştirebilmek de böylesi kriz zamanlarında hayati önem taşır.
Bilgisayar sektöründe de 30 Haziran'a kadar geçerli olan %10'luk KDV indirimi (fiyatlara eklenen %18'lik KDV oranının, %8'e çekilmesi) tam da bahsettiğimiz bu zamanlamaya işaret ediyor. Diğer dikkat edilecek nokta da kuşkusuz döviz, özellikle de Amerikan Doları'nın hareketi. Nisan ayının başında 1,6 TL seviyesinin altına inmesi ile döviz de tüketicilere göz kırpmaya başladı. Dolar 1,6 TL seviyesinin altında kaldığı sürece yeni parça ve sistem alımı yapılabilir.

Finansal değişkenler yanında mal piyasalarını da izlemenizi öneriyoruz. Haziran sonuna kadar piyasaya girmesi muhtemel yeni ekran kartı ve işlemcilerden ziyade önemli olan var olan ürünlerin da stoklardaki yeterliliği. Hatırlayacak olursanız aynı indirimin otomobil piyasasındaki etkisi stokların hızla tükenmesi, taleplerin artması, KDV indirimi oranında fiyatlara zam yansıması şeklinde yaşanmıştı. Bu durumla karşılaşmamak için çok da fazla beklememenizi de tavsiye ediyoruz *(Wall Street Journal Muhabiri Olgay Ertez'den ekonomi haberlerini dinlediniz-KA).*

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom 9550 QuadCore			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(m) 129$	(f) 135$	(e) 136$	(m) 179$	(f) 189$	(b) 197$	(e) $1112	(l) $1135	(j) $1179
Anakart	Gigabyte GA-MA790X-UD4			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(m) 119$	(b) 121$	(f) 123$	(b) 172$	(f) 175$	(e) 183$	(m) $410	-	(b) $426
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	(f) 42$	(e) 43$	(i) 44$	(e) 85$	(f) 88$	(i) 89$	(m) $375	(f) $390	(i) $399
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4830 512MB GDDR3			Sapphire Radeon HD 4850 Vapor-X 512MB			MSI GeForce GTX295		
	(f) 109$	(e) 115$	(g) 125$	(m) 175$	-	(f) 180$	(f) 589$	-	(b) 593$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(f) 66$	(j) 69$	(l) 72$	(f) 87$	(j) 89$	(a) 98$	(j) $228	(a) 236$	(l) 240
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(e) 23$	-	(a) 25$	(e) 23$	-	(a) 25$	(o) 216	-	(c) 219
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt		
	(b) 60$	(n) 61$	(f) 65$	(n) 106$	(e) 109$	(f) 119$	(b) 229	-	(f) 239
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(f) 59$	(a) 61$	(e) 69$	(b) 82$	(e) 86$	(o) 87$	(o) 274$	(e) 276$	(h) 279$
Toplam Fiyat	Min 607$			Min 909$			Min 3433$		
	Max 659$			Max 978$			Max 3574$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC160		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(o) 88$		(o) 30$	(e) 33$	(b) 94$	(a) 122$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(e) 197$	(o) 198$	(h) 127$	(f) 135$	(b) 437$	(f) 465$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(n) 24$	(o) 25$	(f) 20$	(o) 23$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 72$	(e) 85$	(e) 97$	(b) 99$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(e) 131$	(a) 138$	(o) 174$		(e) 172$	(m) 187$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T40HD	
	(g) 137$	(o) 141$	(e) 202$	(f) 203$	(m) 275$	(f) 279$	(m) 455$	(f) 466$

TAMİR ATÖLYESİ

İktisadın özünü aramaya karar verdikten *(ve bulamadıktan-KA)* sonra bir türlü haber alınamayan Olgay nihayet ofise geri dönmüştür. Dönmüştür dönmesine de bir gariplik vardır kendisinde. Saçını kestirmiştir, sakalını uzatmıştır. Ama en garibi makro-mikro yapmadan nefes almaz olmuştur. "Macro 4 Life" t-shirt'ü ile ofisi turlarken eline geçirdiği incelenmesi gereken ürünlere bakıp, itinayla fiyatlarını sormaktadır. Ardından da kendi kendine "öldürseler vermem o parayı!" diyerek turuna devam etmektedir. Korkuyoruz, imdat *(Bir sen korkuyorsun Olgayım, biz rahatız valla, lay lay lom -KA)*…

UPS DEMEDİM, PSU DEDİM

Selamlar Kaan, Olgay, Tuğbek veya her kim varsa oralarda (Tapir var mesela – OE)*(Bana Tapir deme, ofisi ele geçirecek neredeyse şerefsiz -KA)*. Dilerseniz sorulara geçelim. İstediğiniz sorudan başlayabilirsiniz,süre 45 dakika. Başarılar *(ah sen bana atacaktım bu postayı aaaah-KA)*…

1- Nisan Sayısı'ndaki İdeal Sistem kafama yattı gibi. O sistem bugün itibariyle halen İdeal mi, yoksa Mayıs sayısında radikal değişimler oldu da kaçırdım mı?
2- Bir de gerçekten anlamıyorum (elli yıllık kullanıcıyım, zerre anlamam donanımdan). Monitörüm var, ses sistemim var, klavye var, fare var, yani sadece kasa içini toplayacağım. Hal böyleyken İdeal Sistem tek başına yeterli midir, yoksa sarf malzeme eklentisi yapmak gerekir mi? Yoksa "hacı bunlar tamam ama soğutucu lazım, fan lazım, falan lazım, filan lazım…" durumları mı olacak?
3- Güç kaynağı diye kast edilen UPS midir? Eğer oysa bende var bir adet. Yoksa kasanın içine takılan ekstra güç müdür kendileri? Oyunu açınca iki Red Bull çaksam o güç yetmez mi? (cidden anlamıyormuşsun donanımdan, ehehe… -OE)
4- Şu anda kullandığım sistemdeki bazı parçaları sanıyorum yeni sistemde de kullanabilirim. Mesela Kingston 2x1GB 667MHz DDR2 bellek kitini, 300GB Seagate sabit diski, Asus TA-551 kasamı... İdeal Sistemle bu parçalar uyumlu olur mu, yoksa İdeal Sistemi eksiksiz mi almak gerekir?
5- Şimdi Sapphire Radeon HD 4850 Toxic var ya İdeal Sistem'in içeriğinde, hah işte ben onu bulamıyorum. Toxic olmayanından var her yerde. Arada çok fark var mı? Tabii ki "Hiç Toxic olanla olmayan bir olur mu…" deyişi gelince akıllara sorum manasızlaşıyor ama bulamazsam, normalini alsam olur mu?
Şimdilik bu kadar, teşekkürler…
Serdar Said ERKAL

Cici Merhabalar Serdar,
Ama öyle sınav süsü verilmiş e-posta göndermesek iyiydi mesela. Hani vize dönemini yeni atlatmışım, sivil hayata yeni alışıyorum, bahar da geldi… Derken böyle bir e-posta, olacak iş mi. Maalesef halen öğrenciyim, şafak bilmem kaç…

Aslında o kadar büyük değişiklikler yapmadık bu ay. Ben biraz makro-mikro kasıp ekonomik sisteme ufak bir ayar verdiysem de İdeal Sistem aynı kaldı gibi. İdeal'in sadece belleği, ekran kartı ve optik sürücüsü değişti ancak bunun sebebi fiyat-performans değil, gayet geçen ay tavsiye ettiğimiz ürünlerin stoklarda bulunmaması, onlar yerine stoklarda bulabileceğiniz muadillerini sıraladık. Hepsi bu.

İdeal Sistemi alırsan (eksiksiz olarak tabii) ekstra hiç bir malzemeye ihtiyaç duymadan kullanabilirsin. Tavsiye ettiğimiz işlemcinin kendi soğutması hayli yeterli, İdeal Sistem kasası da sisteme uygun olarak seçildi diyebilirim.

Güç kaynağı (PSU) ile kesintisiz güç kaynağı (UPS) bambaşka şeyler. PSU bilgisayar içinde *(kasanın yani-KA)* dahili olarak bulunur ve parçalara gereken gücü bizzat dağıtır. UPS ise bilgisayarın dışında harici olarak bulunur ve aktif yapılı ise PSU'ya giden elektriği rafine eder, değilse de jeneratör görevi görerek bilgisayarı ani kapanmalardan korur ve bu sayede data kayıplarını önler. Diğer yandan bir bilgisayar UPS olmadan çalışır ancak PSU olmadan asla çalışmaz.

Eski sistemindeki bellek, sabit disk ve kasayı İdeal Sistem'in parçaları ile kullanabilirsin. Bu noktada bir sorun olacağını zannetmiyorum. Ama kasanın içindeki PSU'yu sökmen, İdeal Sistemde yazılan PSU'yu alman gerekecektir.

Sapphire Radeon HD 4850 normalle Toxic arasında performans farkı yok, sadece soğutma farkı var. Daha az ses, daha çok soğutma… Hepsi bu. Bu modeli bulamazsan Sapphire Vapor-X serisini de tavsiye ederim. Onu da bulamazsan tabii ki normal versiyonunu alabilirsin, sonuçta yonga setleri aynı.

Tapir Usta: İŞGAL



EKRAN KARTINA NE KADAR PARA VERİRSİNİZ?

S Selamlar sevgili oyun rehberlerimiz!
Bu aralar yeni bir sistem toplamak istiyorum ama toplayamıyorum. Çünkü bu işleri çok iyi bilmiyorum. Bu nedenle de sizden sorularımı yanıtlamanızı rica ediyorum.

Şu an elimde ekran kartı hariç yeni sistem için yaklaşık 1.500 TL, ekran kartı içinse ayrıca bir 1.000 TL var. Sistem belli olmasa da ekran kartı olarak GeForce GTX 295 ya da GTX 285 Top düşünüyorum.

1- 1.500 liraya GTX 295 ya da GTX 285 Top kaldırabilecek bir sistem oluşturulabilir mi?
2- Eğer oluşturulursa bu sistem hangi parçalardan oluşur. Bu sistem en az 2.5 yıl boyunca çıkacak olan oyunları yüksek veya orta detay seviyesinde oynatabilir mi?
3- Elimdeki bütçe ile siz ne önerirsiniz?
Saygılarımla.
Deniz T. G.

C Merhabalar Deniz,
Öncelikle elindeki paranın piyasadaki net alım gücünü görmek için ilk önce 30 Haziran'a kadar geçerli olan %8'lik KDV oranını çıkarıp, ardından da Dolar kuru üstünden çapraz hesaplamasını yapalım *(adam bilmiyorum dedi, git üstüne de iyice karıştır kafasını sen-KA)*. Bu durumda 847$ sistem için, 565$ da ekran kartı için harcanabilir, net bütçeyi buluruz.

Elindeki bütçeyle çok güzel bir sistem oluşturulabilir. Bu sistem tabii ki de aklındaki ekran kartlarını hem teknolojik alt yapı, hem de güç beslemesi açısından destekleyecektir. Şimdi sistem için sana Pazar Yeri'ndeki İdeal Sistem'i aynen öneriyorum. Tabii ekran kartı hariç. Ekran kartını çıkardığımızda İdeal Sistem 800$ gibi bir maliyete denk gelecekir ve bu da elindeki bütçeye hayli uygun. 2,5 yıl değil ama 1,5-2 yıl bu sistemin sana rahat rahat yeteceğini söyleyebilirim. 2-2,5 yıl donanımsal açıdan tahmin yapabilmek için çok uzun bir süre. 2011'de özellikle bazı değişimlere gebe gibi gözüküyor. Daha esnek, parça değişimlerine açık pozisyonda bir sistem kurmak istersen tavsiyem Intel i7 işlemcilere, yani LGA 1366 sokete yönelmen olacak ama bu bütçeleme ile bu pek mümkün değil gibi.

Elindeki bütçe GeForce GTX 295 için yetmeyebilir, GeForce GTX 285 Top modelini piyasada bulmak da zor. Diğer yandan parayı ağaçtan toplamadıktan sonra kimseye ekran kartına 565$ vermesini tavsiye etmiyorum. En fazla %15-20 performans farkı için iki katı (300$'a yakın) fark ödemenin mantığı bana doğru gelmiyor. Cidden kaliteli bir kart almak istiyorsan ve kesenin ağzını da açmaya hazırsan en fazla GeForce GTX 260 veya Radeon HD 4870 tavsiye edebilirim mesela.

Ayrı ayrı bütçe yapmak yerine toplamda 1412$'a ne aslam daha iyi olur dersen: İşlemci Intel Core i7 920, anakart Asus P6T, bellek Mushkin HP3 3x1GB 1600 MHz DDR3 kit, ekran kartı olarak da Asus GeForce GTX 260 veya Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X 1 GB alabilirsin *(Valla QX9650'li, Toxic 4870'li, Asus P5Q Pro'lu şahane sistem yaptık Hakan'a, 1200$ civarında toplam. Performansı da daha iyi i7 920'den-KA)*. Gerisi İdeal Sistem'in aynısı olursa çok sağlam bir performans bilgisayarı hem de 1400$'a gelmiş olur. Seni bilmem ama ben bu fikri cidden beğendim. Ben de mi sistemimi değiştirsem…

MAKUL BİR TEKLİF

S Merhabalar Kaan veya Olgay abi,
Benim çok büyük bir sorunum var, yardımcı olursanız çok sevinirim. Ben bir yıla yakın bir süre önce bilgisayarımın parçalarını değiştirmiştim. AMD Athlon 64 X2 5000+ işlemci, Biostar K8M800 anakart, Kingston 2 GB 667 MHz DDR2 bellek, Sapphire Radeon HD 3850 512 MB (AGP) ekran kartı ve OCZ StealthXStream 600 watt güç kaynağı… Gayet güzel bir sistem sayılır ama ne yazık ki sistemimden bir türlü beklediğim performansı alamıyorum. Diğer yandan bilgisayara oyun yüklerken bir yandan da Winamp'ı açıp müzik dinlesem bilgisayar haşat oluyor. Format attım, sürücü güncelledim, parçaları söktüm, taktım, sabit diski birleştirdim, hepsini yaptım yine bir şey değişmedi. Sorunun büyük ihtimalle işlemciden veya sabit diskten (sabit disk Samsung 80 GB ve 4 yıldır kullanmaktayım) kaynaklandığını düşünüyorum. Yine de sorunu tam olarak saptayamadım ve bir danışayım dedim.

Bir de tanıdığım biri yeni bilgisayar aldığı için eski Intel Core 2 Quad Q6600 işlemcili, 2 GB bellek ve MSI 8800GTX ekran kartı olan bilgisayarını satıyor 500 TL'ye. Hatta 2-3 taksit yapmayı da kabul ediyor. Ne dersiniz alsam mı? Aslında burada benim için önemli olan anakartın LGA 775 soketine ve PCI-Express girişine sahip olması. i7 işlemcilere kadar desteği var, yani geliştirmeye de açık.

Şimdilik sorunlarım bunlar. Yardımcı olursanız minnettar kalırım. Şimdiden teşekkürler.
Oğuzhan KILAVUZ

C Merhabalar Oğuzhan,
Oyunlarda beklediğin performansı alamaman konusunda işlemci sorunu ve doğru BIOS ayarlarının yapılmaması üzerinde durma taraftarıyım. Elindeki işlemcinin doğru değerlerde olup olmadığını Everest programı ile bir kontrol et istersen. Yükleme esnasında sabit diskten belleklere veri aktarımında takılmalar olması eski diskinin düşük devir hızından pek ala kaynaklanıyor olabilir. Ancak sistem boşta iken sen müzik açtığında gene böyle bir şey oluyorsa işler değişir *(İşlemcinin doğru saat hızlarında olup olmadığını kontrol et elbette, ama sabit diskinin su koyuveriyor olması çok daha yüksek ihtimal-KA)*.

Tanıdığının yaptığı teklif hayli makul eğer toplamda sadece 500 TL ödeyeceksen. Performans sorunlarını bu alt yapı çözecektir büyük ihtimalle. Diğer yandan bir iki sene daha bekleyip, para biriktirdikten sonra sıfır sistem almak da mümkün ama şu an için tanıdığının teklifi iyi bir çözüm olabilir. Ancak hemen hatırlatayım dediğim gibi bu sistem i7 işlemcilere kadar destekleyecek ama i7 ailesini desteklemeyecektir. Intel i7 işlemciler LGA 1366 mimarisini kullandığı için elindeki LGA 775 anakartla uyuşmayacaktır. Bu yüzden parça geliştirmesi mümkün ama o kadar da önü açık değil. Bu arada anakartın yonga seti P35, P45 ya da daha iyi ise bu teklifi düşün derim.

Göz açıp kapayıncaya *(Aylardır nerelerdesin sen gel bakayım buraya, açalım gözünü, kaçmaaaa, Tapir girme aramıza, aaa sen miydin Tuğbek pardon-KA)* kadar bir ayın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Gelecek ay bambaşka sorulara cevap aramak üzere, hoşçakalın... – Olgay ERTEZ

SANAYİ DEVRİMİ

İnsanların kafa yorduğu şeyleri gördükçe sizin de içiniz bir garip olmuyor mu? İçimizi garip yapmaları yetmezmiş gibi bir de seri üretime geçiyorlar. Sanayi durdurulamaz!

Henry Desktop Vacuum



Masanız mı tozlandı? Simit yediniz, kırıntısı mı döküldü? Sakın silmeyin, Henry'yle süpürüverin. USB'li modelini heyecanla bekliyoruz. Şimdilik masamızı 2 kalem pilin gücüyle süpürüyoruz.



Money Monster

Para biriktiremiyorsanız, para biriktirmeyi eğlenceli hale getirin. Paracıklarınızı mideye hüp diye indiren bu kumbara bir de komik laflar ediyor üstüne. Para harcama hastalığınızı Money Monster'la yenin.

Banana Guard



Muz sevmeyen var mı aranızda? Evet herkes muz seviyor, onların sağlığını iyiliğini istiyor. Muzlarınız cebinizdeyken ezilmesin kararmasın istiyorsanız, Banana Guard'la koruma altına alınız. Cebine muz koyup dolaşan insanları da merak ettik açıkçası ya neyse.

Sharp End

Hâlâ kurşunkalem kullanıyorsanız ve aynı zamanda hayvanları da seviyorsanız bu cihaz tam size göre. Kalemlerinizi kedi yardımıyla açabilir, kalem açılırken de meow meow'larını dinleyebilirsiniz. Acilen bir doktora görünmeyi de unutmayın.



İNTERNET FENOMENLERİ

PATLAYAN GOYUNLAR, GÜLEN KEDİLER VE BİR DRAMATİK SİNCAP. BU İNTERNETTE NELER OLUYOR?

~Hazırlayanlar: Can Arabacı, Eren Okka

Duyduğumuz kadarıyla bazı söylentiler dolaşıyormuş, ıı, internetlerde. Bazılarınız arkadaşlarıyla buluşunca hâlâ maç muhabbeti yaparken, bazılarınız internette önceki gece gerçekleşen bir olayı ya da izlediği yeni bir videoyu hararetle anlatmaya başlıyormuş. Düşündük ki bir şeyler yazalım; bildiklerimizi ve bilmediklerimizi. Fikir ilk nereden çıktı hatırlamıyoruz ama heyecanlıyız çünkü çoktan okumaya başladınız. Heyecanlıyız çünkü etrafımızı saran fenomenler her geçen gün şekil değiştiriyor. Yaşam alanımız fiziksel anlamda daralmasına rağmen elimizi uzatsak dünyanın öbür ucuna dokunacak gibiyiz. Oturduğumuz yerden bir sürü iş başarıyoruz, üstelik tavuk da değiliz. Söyleyin, teknolojinin gelişimi sizi de büyülemiyor mu? Siz de bizim gibi hep bir adım ötesini görebilmek için yanıp tutuşmuyor musunuz? İnternet, fenomenleri ve çok daha fazlası bu yazıda sizleri bekliyor. Lafı fazla uzatmadan Can'a aktarıyor ve kendisine Aşık Mecnunî'nin şu mısralarını armağan ediyorum:
"Duydum ki unutmuşsun gözlerimin rengini / Ama sorsam bilirsin Lich King'in amcaoğlunun ismini"
İnternetler kovalasın sizi sayın Can Arabacı.
~Eren

***

İnternet artık hayatımızda öyle bir yer aldı ki kendimize çevrimiçi ağlardan, ikinci bir hayat ördük sayesinde. Her şeyden uzaklaşıp biraz tatil yapmak için bir yere gittiğimizde bile bavulları bırakır bırakmaz ilk yaptığımız iş bir internet kafe aramak oldu. İtiraf edin, maillerinize bakmadan geçirdiğiniz tek bir gün bile sizi tedirgin etmiyor mu? Peki bir yandan da vaktinizin çoğunu yemesine rağmen zaman zaman internet konusunda cahil olduğunuz hissine kapılmıyor musunuz? Posta kutunuza gelen, forumlarda gördüğünüz, arkadaş arası sohbetlerde geçen terimlerin, fenomenlerin kaçını anlıyorsunuz?

Bundan bir iki ay önceki puslu ve karlı (yok, gayet güzeldi aslında hava ama böyle daha dramatik oldu) bir akşamda OGZ ekibi olarak Taksim'de ilerlerken, Eren'le tam da bu konuyu konuşuyorduk işte. Şimdi okumakta olduğunuz şey işte o sohbetin ürünü. Anlatmak istediklerimizi anlatabildik mi, internetin belli bir yüzünü size aktarabildik mi buna yazıyı okuduktan sonra karar verecek olan sizlersiniz. Bize bu noktada düşen tek şey, sizleri rickroll eşliğinde selamlayarak hazırladığımız yazıyla baş başa bırakmak... Müziği açar mısın Eren? **~Can**









ÇEŞMENİN SUYU, KUYUNUN DİBİ

Öncelikle bu fenomenler nedir, ne değildir ona bir göz atalım. İnternet fenomenleri, aslında birçoğunuzun fazlasıyla aşina olduğu ve internet kullanıcıları arasında orman yangını gibi hızla yayılarak popülerlik kazanmış çeşitli müzik, video, resim, animasyon tarzı materyallere verilen genel bir isim. Çok komik ya da en azından belli bir espriye sahip fenomenler genellikle bloglar, video paylaşım siteleri, ama en çok da imageboard ve forumlar sayesinde internette hızla yayılıyor. Hele ki YouTube benzeri video yayını yapan sitelerin de hayatımıza yerleşmesinden sonra internette fenomenlerin yayılma hızına ayak uydurmak artık iyice zorlaşmış durumda (biz zamanında bir Star Wars Kid videosu bulacağız diye tüm P2P programlarının altını üstüne getirirdik yahu).

Peki ya bu çeşmenin suyu nereden geliyor? Bir batında kaç fenomen doğuyor? Gerçekten de bütün üsleriniz bize ait mi? Son ikisini geçecek olursak, asıl sorunun cevabı aslında gayet basit. Bu fenomenlerin gerçek kaynağı yaratıcı bir hayal gücü ve bolca mizah anlayışı. Çeşitli sitelerde, orada burada gördüğünüz komik resimleri, videoları arkadaşlarınıza atıyorsunuz ya hani, onlar da kendi arkadaşlarına atıyor ve sonra onlar da kendi arkadaşlarına... En sonunda bu resim, video ya da söz konusu fenomen her neyse popüler bir siteye kapağı attığında binlerce ve hatta belki de milyonlarca kişiye ulaşıyor. İşte bu zincirleme tepkimenin sonucunda hep birlikte bir fenomenin doğumuna tanık oluyoruz.

Uzun kedi uzundur.

ÖZÜR DİLERİZ

İlk fenomen tam olarak neydi, buna verilecek kesin bir cevabımız yok. Fakat ilklerden biri olarak daha internetin yeni yeni yaygınlaşmaya başladığı 1996 yılında 3 boyutlu dans eden bir bebek animasyonunun insanların e-posta trafiğine takılması nedeniyle öncülerden biri sayıldığını biliyoruz. Tabii o zamanlar internet fenomenleri kulaktan kulağa yayılan, birçok kişinin bir şekilde duyduğu ancak çoğu zaman rastlayamadığı şeylerdi. Şimdiyse herhangi bir foruma adımınızı attığınızda her köşe başında birden fazla fenomenle karşılaşmanız mümkün. Bunun iyi mi kötü mü olduğunu tartışmak yerine, yabancılık çekmemeniz için en çok karşınıza çıkabilecek, en popüler fenomenlerle ilgili bilgi vermeyi tercih ettik. Böylece internette sizi nelerin bekleyebileceği hakkında kafanızda biraz daha fikir oluşmuş olur. Ayrıca yazı boyunca sık sık İngilizce terimler kullanmak zorunda kalacağımız için şimdiden özür diliyoruz.



YouTube ve benzerlerinin daha varolmadığı bir çağda, bu videoya ulaşıp gülebilmek bile bizim için lükstü. Bizim küçüklüğümüzde hiç YouTube'umuz olmadı amca...

İNTERNETİN KURALLARI

İnternetin fenomenlerine değinmişken "kurallarını" da yazmamak olmaz. İşte internetin "sözde" kurallarından bazıları:

Kural 01. Asla /b/ hakkında konuşma.
Kural 02. ASLA /b/ hakkında konuşma.
Kural 03. Hepimiz "anonimiz".
Kural 14. Trollerle tartışmaya çalışma – tartışırsan amaçlarına ulaşırlar.
Kural 16. İnternette kız yoktur. (?)
Kural 42. Her şeyin koruması mutlaka kırılır ve korsanı çıkar.
Kural 46. Kek yalanmış (Hayır Eren, yalanmamışından veremeyiz sana).
Kural 49. İnternet sizi aptallaştırır.
Kural 50. Her şey fenomen olma potansiyeline sahiptir.
Kural 62. İnternet CİDDİ BİR İŞTİR.

PEKİ YA BEN NASIL FENOMEN ÜRETEBİLİRİM?

Fenomenlerin ne kadar eğlenceli olduğunu gördükten sonra kendi fenomeninizi yaratmayı ve onun herkes tarafından konuşulmasını, bilinmesini istemeniz gayet normal. Kendi fenomeninizi nasıl yaratabileceğinizi düşünüyorsanız baştan söyleyelim, boşuna heveslenmeyin; yaratamazsınız! Fenomenlerin asıl güzel yanı en beklenmedik şeylerden, en beklenmedik anlarda doğmalarıdır. Onları bu kadar komik ve eğlenceli yapan da zaten bu özellikleridir. Eğer fenomen yaratmış olmak için kasarsanız, yaratmaya çalıştığınız şey bir süreliğine popüler olsa bile kısa bir süre sonra unutulup internet tarihinin tozlu sayfalarındaki yerini alacaktır. Popüler olan her şeyin fenomen olmadığını sakın unutmayın.

Bütün üsleriniz bize ait. Evet, her biri.



Korkusuz koyunlar görev başında otlarken.



OYUN FENOMENLERİ

Leeroy Jenkins

En meşhur oyun fenomenlerinden biri olan Leeroy Jenkins, sadece bir fenomen olmanın da ötesine geçerek ticari bir marka halini almayı başarabilen nadir örneklerden. *World of Warcraft* forumlarına atılmış bir videodan doğan bu fenomende, Upper Blackrock Spire'daki ejderha yumurtalarının bulunduğu odaya giriş planı yapan Pals For Life loncasının görüntüleri yer alıyor. Ama bu videoyu bir fenomen haline getiren ne loncanın taktikleri, ne de başlarına gelenler (ki pişmiş "tavuğun" başına gelmez böylesi). Bu videoyu bir fenomen ve hatta marka haline getiren şey, taktiklerin konuşulduğu süre boyunca klavye başında olmayan Leeroy adlı Paladin'in bir anda oyuna dönerek "Hadi yapalım! LEEEROOY JEEEENKIINS!" narasıyla kimseyi beklemeden birden odaya dalması. Bu ilginç hareketin bütün grubun ölümüyle sonuçlanması bir yana, zamanla "Leeroyluk yapma" gibi terimler, Leeroy figürleri, kartları gibi ticari ürünler türedi ve hatta popüler kültüre bolca göndermeler içeren How I Met Your Mother'da bile kendine yer bulmayı başardı (merak edenler dizinin 4. sezon 19. bölümde Barney'in attığı naraya dikkat etsin).

All Your Base Are Belong To Us

Büyük çaptaki ilk fenomenlerden biri olan All Your Base Are Belong To US (ya da kısaca AYBABTU) Sega Mega Drive'a çıkmış *Zero Wing* oyununun felaket Japonca–İngirizce (Engrish) çevirisi üzerine popüler olmuş bir fenomen. Aslında doğru düzgün bir hikâyesi bile olmayan *Zero Wing*'e çeşit olsun diye eklenmiş ara sahnelerden birinde geçen "All your base are belong to us!" cümlesi, oyun piyasaya çıktıktan yıllar sonra bir anda parlayarak bir çılgınlık halini aldı (AYBABTU kadar meşhur olmasa da aynı ara sahnede geçen "someone set up us the bomb" cümlesini de en az onun kadar severiz). Tişörtleri, bardak altlıkları, çıkartmaları derken bu deliliğin ne boyutlara ulaştığı asıl 1 Nisan 2003 tarihinde ortaya çıktı. Michigan'da bir grup genç, 1 Nisan şakası olarak çeşitli tabelalara yazdıkları "All Your Base Are Belong To Us" ifadesiyle halkı ve yetkilileri terörist saldırı korkusuna iterek fenomenlerin yanlış ellerde ne kadar tehlikeli silahlar olabileceğini kanıtladı (bu noktada Ben Amca'nın "Büyük fenomen, büyük sorumluluk getirir" sözünü hatırlatalım).

Patlayan Goyun

Şöyle bir düşünün, içerisinde patlayan koyunların bulunduğu kaç oyun hatırlıyorsunuz? Bizim aklımıza ilk gelen *Worms* serisi oldu. Super Sheep'i kim unutabilir ki? Yine en bilindik örneklerden bir diğeri *Warcraft III*. Haritada serbestçe dolaşan koyunlara ısrarla tıkladığınızda patladıklarını biliyor muydunuz? Bu liste *Armed and Dangerous*, *No One Lives Forever*, *Overlord*, *Ratchet & Clank*, *SimGolf* ve *World of Warcraft* gibi isimlerle uzayıp gidiyor. Peter Jackson'ın Kötü Zevk (Bad Taste) adlı 1987 yapımı kült filminden ortaya çıktığı sanılan bu fenomenin ne yazık ki gerçek hayatta da örneklerini görebiliyoruz. I. Dünya Savaşı'ndaki Vimy Ridge Muharebesi'nin kalıntılarının bulunduğu yerdeki çimler, etrafta hâlâ patlamamış mayınlar bulunduğundan günümüzde koyunlar kullanılarak biçiliyor. Doğal olarak arada bir şanssız bir koyun... Hayır! Onlar ölmedi, sadece uyuyorlar!



Leeroy'un aslında WoW oynayan bir LOLcat olabileceği hiç aklınıza gelmemişti, değil mi?

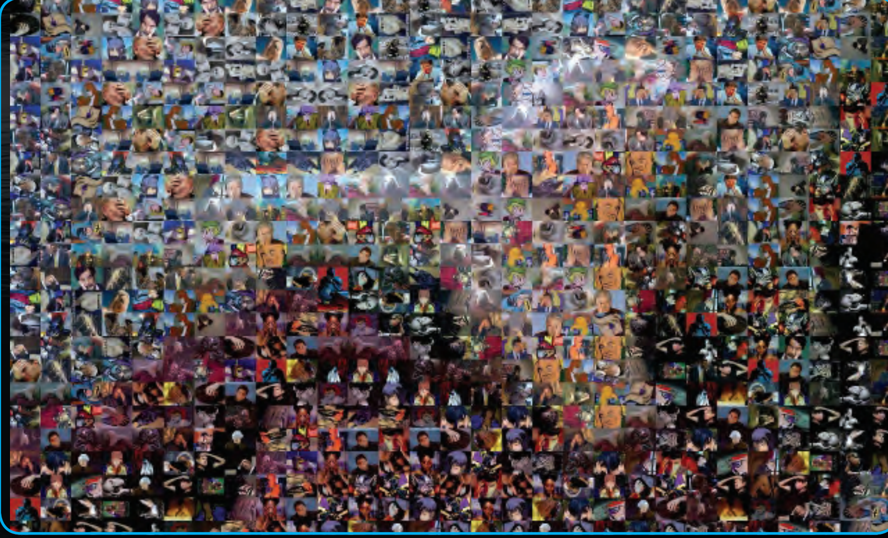
The Cake is a Lie!

Sağda solda bu ifadeyi duyuyor da ne olduğunu anlamıyorsanız, aslında hiç anlamamanız ve de bu paragrafı atlamanız en hayırlısı. Ama biliyoruz ki siz dayanamayıp okuyacaksınız, biz de dayanamayıp yazacağız. "The cake is a lie" cümlesi Still Alive adlı muhteşem şarkıyla birlikte kısmen yeni bir oyun olan 2007 çıkışlı *Portal* sayesinde aklımıza kazındı. Oyundaki bütün bölümleri tamamladığınızda sevgili GLaDOS tarafından bir kek ile ödüllendiriliyorsunuz... mu acaba? Olamaz, bu kek yalanmış! Bize yalanmamışı lazım!

Bu da mı yalan ha, bu da mı yalan?!



Kim demiş facepalm'dan sanat eseri olmaz diye?



İnsanın ne zaman nerede Rickroll yiyeceği belli olmuyor.



İşte Orihime ve meşhur pırasası! Hueco Mundo'ya giderken yanına alıp almadığını hâlâ merak ediyoruz.



DİĞER FENOMENLER

LOLcats
İlginç kedi resimlerini genellikle bozuk bir yazı şekliyle (bkz. Türkilizce, İngilazca ve kardişleri) birleştiren komik resimler genel olarak LOLcats adıyla anılır. En geniş ve çeşidi bol fenomenlerden biri olan LOLcats, çoğu imageboard ya da forumda bir şekilde karşınıza çıkacaktır ya da çoktan çıkmıştır. Kendi içinde Caturday, I can has cheesburger gibi alt fenomenlere bile ayrılmaktadır ve başına oturup kedi resimlerine bakmaya başladığınızda saatlerinizi kolaylıkla çalabilir. Olur da rastlarsanız temkinli yaklaşıp ürkütmemeye çalışın. Adını anamadığımız bazı imageboard sitelerinde (bkz. İnternetin Kuralları kutucuğu, kural 1 ve 2) ünlenip popülerliğe kavuşan LOLcats, daha sonralarda kendine ait bir siteye dahi kavuşmuştur.

O Rly?
Bir durum karşısında genellikle iğneliyici bir anlamda kullanılan beyaz bir baykuş resmi olan O Rly, aslen İngilizce'deki "Oh, really?", Türkçe'deki "Hadi be, cidden mi?" cümlelerine karşılık geliyor *(O Rly? –Serp)*. Özellikle oldukça bariz şeyleri açıklamaya çalışan kullanıcılara karşı forumlarda kullanılan O Rly baykuşu, aynı zamanda Ya Rly ve Nowai isimli iki kardeşe de sahiptir. Genelde O Rly baykuşunun resmi koyulduktan sonra başka birinin gelip Ya Rly ("Yeah, really", "Evet, cidden") veya Nowai ("No way", "Mümkün değil") baykuşlarını koyması adettendir.

Facepalm
Özellikle OGZ forumlarında bir ara her üç mesajdan ikisinde bulunan facepalm, genelde biri yapılmaması gereken bir şey yaptığında ya da kendini gülünç duruma düşürdüğünde kullanılır. Eliyle suratını kapatmış birinin resmi kullanılarak ifade edilen facepalm, yerinde kullanıldığında güzel ve komik olsa da aşırı kullanımı "yine mi facepalm?" tepkisi vererek elinizle suratınızı kapatmanıza neden olabilir, daha önce gerçekleştiği bizzat görülmüştür.

Rickroll
YouTube'un popüler olmasıyla yıldızı parlayan Rickroll, aslında başkalarına yaptığınız ufak ama eğlenceli bir şakadan ibaret. Bir ara OGZ forumlarında da popülerlik kazanmış olan bu fenomenin olayı, şakayı yapacağınız kişiye, tıklamadan edemeyeceğini bildiğiniz bir videonun adresini veriyormuş gibi yaparak aslında Rick Astley'in "Never Gonna Give You Up" şarkısının klibine yönlendirmek. İnternet sözlüğünde adına "Rickroll'd!" denilen bu olay kısa zamanda o kadar popüler hale geldi ki YouTube'un kendisi bile 1 Nisan şakası olarak kullanıcıların açmaya çalıştığı tüm videoları Never Gonna Give You Up klibine yönlendirerek bu fenomene katkıda bulunmuş oldu. Bir daha arkadaşlarınızdan "bak Diablo III'ün yeni videosu çıkmış!" diye gelen linklere basmadan önce iki kere düşünün, Rickroll'lanabilirsiniz!

Loituma
Loituma, dört kişilik bir Fin müzik grubu. 2006 yılında ortaya çıkan bir flash animasyonu, herhangi bir enstrüman kullanmadan müzik yapan grubun ve animasyonda kullanılan şarkıları Ievan Polkka'nın bir fenomen haline gelmesini sağladı. 27 saniyelik flash animasyonda bir anime karakterinin (ya da Bleach'ten dakika başına 42 kere "Kurosaki-kun" deyişiyle ünlü Inoue Orihime'nin) elindeki pırasayı çevirerek Ievan Polkka'yı söyleyişi yer alıyordu. Ancak sonsuz bir döngü içerisinde sürekli başa dönen bu animasyon, nice genç internet kullanıcısının hipnotize olarak pırasaya karşı duyarlı hale gelmesine neden oldu.

Dramatic Chipmunk
Yine YouTube sayesinde popülerliğe kavuşmuş fenomenler arasında yer alan Dramatic Chipmunk, internet tarihine adını yazdırdıktan sonra bile yapılan sayısız versiyonuyla hâlâ popülerliğini koruyan bir fenomen. 5 saniyelik video, bir sincabın (aslında çayır köpeği) aniden arkasını dönerek kameraya attığı bir bakıştan ibaret. Daha sonradan birçok farklı versiyonu yapılmış olsa da, biz o orijinal, ilk chipmunk'ı tercih ediyoruz. Ayrıca arada bir birbirimize dramatic chipmunk bakışı atmayı seviyoruz, evet.

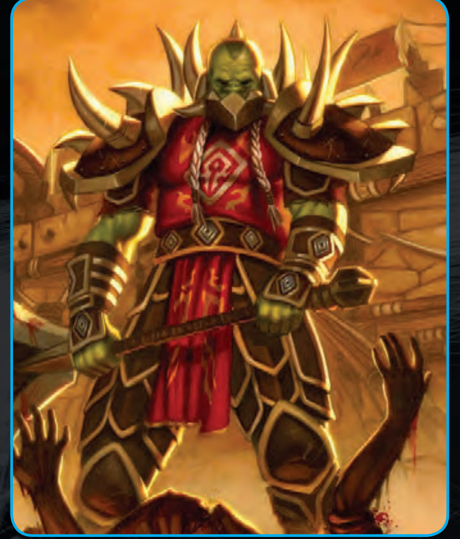
Tunak Tunak Tun
Hintli şarkıcı Daler Mehndi'nin ilginç şarkısı ve daha da ilginç olan klibiyle şöhreti yakalayan bir fenomendir bu da. Hindistan'da görsel efektlerin bu derece yoğun kullanıldığı ilk klip olan Tunak Tunak Tun, dile dolanan melodisi ve kendine has dans hareketleriyle internetteki dikkatli gözlerin ilgisine mazhar olduğu gibi birçok parodiye de konu oldu. Asıl patlamayı Blizzard'ın da ilgisini çekerek ve *World of Warcraft*'ta Draenei erkeklerinin dansı olarak oyundaki yerini aldığında yapan şarkı, internetin en unutulmaz dans fenomenlerinden biri haline geldi. Tunak Tunak Tun dadada!



Chuck Norris



Saurfang



Türkilizce, İngilazca ve kardişleri

İnternetin gerçekten de kendine has bir dili var ve ihtiyaç dolayısıyla ortaya çıkmış bir dil bu. Ancak insanların gündelik konuşma ihtiyaçlarının belki de yüzde seksenini giderdikleri bir ortamda, ana dilleri yerine karmaşık semboller kullanmalarının internetin kendine has bir dili olmasıyla aynı anlama gelmediğini henüz fark edememiş o kadar çok insan var ki… Bizim bu dil içerisinden öğrendiğimiz ilk terim, chat ortamında karşımızdaki kullanıcının yaşını, cinsiyetini ve konumunu sormak için kullandığımız ASL olsa gerek. Yıllar sonra devasa online oyunların da etkisiyle 'l33t speak'in derinliklerine daldık, o gün bugündür böyleyiz.

Hepimiz rahatsızız. Ama sanmayın ki diğer dillerin sözde egemenliği altında ezilip hem ana dilimizi hem de özendiğimiz dili katleden bir tek biziz. Örneğin Uzakdoğu ülkeleri ve özellikle de Japonlar bu konuda o kadar *başarılı* ki yine bir internet fenomeni haline gelen Engrish adında çarpık bir dil oluşturmuş durumdalar. Neden Engrish, çünkü Japonca'da dilimizdeki "L" sesine eşdeğer bir ses yok. Clap your hands!

Bu konu, üzerine kitap yazılabilecek kıvamda olduğundan fazla uzatmamakta fayda var. Şu an için yapabileceğimiz en iyi şey başkalarını uyarmaktan önce, kendimize bir çekidüzen verip dilimizi en doğru biçimde konuşmaya ve yazmaya gayret göstermek. Onları örnek almak yerine siz onlara örnek olun. Havalı konuşmak kimsenin sandığı kadar havalı değil ve bir şekilde bilinç kazanan herkes eninde sonunda bunun farkına varıyor. Ve lütfen yabancı terimleri yazıldığı gibi okuyan insanlarla dalga geçmeyin. Doğrusunu söylediniz mi, öğretene kadar sabırla tekrar ettiniz mi diye sorarlar adama. Diyecek bir cevabınız olmaz, olursa da ayıp olur.

Chuck Norris gerçekleri

Yaşı artık yetmişe dayanan usta karateci ve pek de usta sayılamayacak aktör Chuck Norris hakkındaki gerçekleri duymuş muydunuz?

> Chuck Norris'in döner tekmesi insanları aslında öldürmez. Doğrudan uzay-zaman bütünlüğünden siler.
> Chuck Norris bir keresinde bir atı tam çenesinden tekmelemiştir. Bu at, şimdi zürafa olarak bildiğimiz hayvanların atasıdır.
> Evrim teorisi diye bir şey yoktur, sadece Chuck Norris'in yaşamasına izin verdiği türler vardır.
> Karabasan, geceleri yatmadan önce Chuck Norris'in orada olup olmadığını görmek için yatağının altını kontrol eder.
> Chuck Norris kitap okumaz. Sadece kitaplar gereken bilgiyi ona verene kadar dik dik bakar.
> TV programı Survivor'da asıl plan bir grup insanı Chuck Norris ile aynı adaya koymaktı. Ancak hayatta kalan kimse olmadı ve kimse adaya gidip kayıtları geri alacak kadar cesur değildi.
> Chuck Norris, Amerikan Kanser Vakfı'na çok büyük bir bağış yapma cömertliğini göstermiştir. Bağışladığı 6000 ceset bilimsel araştırmalarda kullanılmıştır.
> Chuck Norris'in hiçbir zaman kendine ait bir evi olmamıştır. Çünkü o rastgele bir eve girdiğinde içeridekiler başka bir yere taşınır.
> Chuck Norris uyumaz. Yalnızca bekler.
> Chuck Norris'in bilgisayarında Ctrl tuşu bulunmaz çünkü Chuck Norris her zaman mutlak kontrol sahibidir.
> Chuck Norris atomu parçalayabilir. Hem de çıplak elleriyle.
> Chuck Norris bir kuşla iki taşı vurabilir.
> Jurassic Park filmindeki T-Rex cipi kovalamıyordu; Chuck Norris hem T-Rex'i hem de cipi kovalıyordu.
> Nemo'yu Chuck Norris buldu.



Maalesef Yayınları tarafından piyasaya sürülen Emoca–Türkçe sözlük yok satıyor sayın seyirciler.

Saurfang gerçekleri

Peki ya *World of Warcraft*'ta Orgrimmar girişini tutup Alliance'a geçit vermemesiyle efsaneleşmiş, Chuck Norris'in WoW versiyonu Saurfang hakkındaki gerçeklere ne demeli?

> Saurfang bir keresinde çok zehirli bir yılan tarafından ısırıldı. Bir hafta süren çok şiddetli acıların sonucunda yılan öldü.
> Sovyet Rusya'da bile Saurfang seni hâlâ ikiye bölebilir.
> Saurfang bir keresinde sıkıntıdan kendini öldürmeyi denedi. Bunun sonucu olarak sunucular bir hafta boyunca açılmadı.
> Bugüne kadar kimse Saurfang'in sinirli olduğunu görmedi çünkü Saurfang'in baltası yüz kaslarından daha hızlı hareket ediyor.
> Bir keresinde bir druid, Entangling Roots kullanarak Saurfang'i yere bağlamaya çalıştı. Saurfang köklerle birlikte bütün Orgrimmar'ı yerinden söktü.

Saçma sapan sembollerle yazılarınızı anlaşılmaz hale getireceğinize böyle sanat eserleri de ortaya çıkartabilirsiniz.



"Who is want to come TURKEY I can invitate. She can stay my home." İşte Türk misafirperverliği; göster onlara Mahir!





TÜRK FENOMENLER



Türkler internette!

Henüz uzaya çıkmayı başaramamış olabiliriz ama uzayıp giden fiber optik kablolar üzerinden sanal ortamda kendimize dünyayı fethetmek gibi yeni bir amaç daha edindiğimizi kim inkâr edebilir? Türkler internette ne yapıyor; ne yapıyoruz biz? Ecnebilerinki fenomen de bizimki patlıcan mı? Bizim de fenomenlerimiz var, biz de insanız. Hamdolsun kriz de teğet geçti, artık bizi kimse tutamaz.

Öpme. Öpme dedim!

Konumuzla bir alakası yok ama babam ben küçükken öptüğünde "bıyığın batıyor" dediğim için bıyığını kesmiş. Diğer yandan İnternet Mahir olarak nam salan Mahir Çağrı, 1999 yılında açtığı hümanist web sitesiyle hem Türkiye'nin hem de dünyanın ilk internet fenomenlerinden biri haline gelmiş. En son geçtiğimiz yıllarda gösterime giren Borat filminin kahramanıyla arasındaki benzerlik sebebiyle yeniden popülerleşen Mahir şu sıralar ne yapıyor biz de bilmiyoruz ve bu konuda Esra Ceyhan'ı göreve çağırıyoruz. YouTube sonrası döneme denk düşen Gençkan, "idare edemem anne" ve benzeri yarı-fenomenlerimiz de var aslında. Ancak popüler olan her şey bir fenomen olmadığından bunları es geçtik.

Ekşi tatlıdır

Kutsal bilgi kaynağı. 1999 yılında açıldığı günden bu yana bir buçuk milyon başlık ve iki yüz bini aşkın kullanıcı sayısına ulaşan ek$i sözlük, Türk internet tarihindeki en büyük fenomenlerden birini oluşturuyor. Bir yığın işiniz de olsa bir oturdunuz mu sabaha kadar başından kalkmanıza izin vermeyebilir, bu sırada gülmekten yerlerde tepindirebilir, tepenizin tasını attırabilir, konuşma tarzınızı değiştirebilir ve çeşitli kendini bilmezlerce kapatılıp tekrar açılabilir. Ama o hep orada bir yerde, özgürlüğün simgesi olarak duruyor ve durmaya da devam edecek (bkz: gaza gelmek).

Agali baboli?

Bu tür konuşmaları görünce nedense aklıma hep "eski çağlarda mağara adamları..." diye söze başlayan belgesellerde gördüğümüz canlandırmalar geliyor. Ancak gelin görün ki son yıllarda internet bağlantı hızlarının artmasıyla gelişimine tam gaz devam eden paylaşım kültürü ve içerisinde barınan bazı insancıklar o canlandırma sahnelerinden daha gerçek ve daha tuhaf bir iletişim dili kullanıyor. Diğer yandan bu kadar sert girişmeye ne kadar hakkımız var, tartışılır. Bu satırları okuyan ya da yazan bireyler olarak kaçımız gerçekten "emeğe saygı" gösteriyoruz bilemiyoruz. Fakat sonuçta böyle bir gerçek var, içler acısı bir gerçek. Ve trajikomik de olsa gülmekten kendimizi alamıyoruz. Hepinize iyi frmlar, tşk agalar.



Yakın zaman fenomenlerinden bobiler.örg'ü severek takip ediyore.

Engelli internet

"Bu siteye kaçıncı erişim, hâlâ mahkeme kararını düşünüp gülümsüyorum" demiş bir büyük düşünür. O düşünür düşünmeye devam ederken biz ne yapıyoruz, büyük bir çoğunluğu Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı tarafından verilen bu kararların internet tarihimizde bir fenomen haline gelişini istemeden de olsa bu sayfalara yazmak durumunda kalıyoruz. Sonsuz olanaklar sağlayan bir internet, koltuk değnekleriyle dolaşmak zorunda kaldığımız siteler ve sükunetin cevap için yeterli sayılacağı tek bir soru: Aramızda YouTube'a giremeyen var mı?

Bu siteye erişim mahkeme kararıyla engellenmiştir.

T.C. Ankara 12. Sulh Ceza Mahkemesi 17/01/2008 Tarih ve 2008/55 nolu kararı gereği bu siteye erişim engellenmiştir.

Access to this web site has been suspended in accordance with decision no: 2008/55 of T.R. Ankara 12th Criminal Court of Peace.

Engeller gerçekte kaçımızı engelliyor?

OGZ FORUMLARINDAN SEÇMELER

Küçük ölçekli olsa da bizim de kendi çapımızda fenomenlerimiz var. Örneğin o amaçla yaratılmamış olsa da sevimli kedimiz Video Kojima var. Kendisinin ofisimizde ikamet ettiği anlaşılmadan önce yanlışlıkla forumdan atılması (Tanis'e selamlar) enteresan bir vakaydı. Bir diğer örnek olarak "kaçkın" isimli üyemizin 14 Mayıs 2008 tarihli mesajını gösterebiliriz: "Call of Duty 4 de helikopterli bölüme başaramadım 2aydır uğraşıyorum yardım eder misiniz adım 'kaçkın' hani vüzenin mermisi olmayan olan". Dahasına canlı canlı tanık olmak için telefon numaramız...

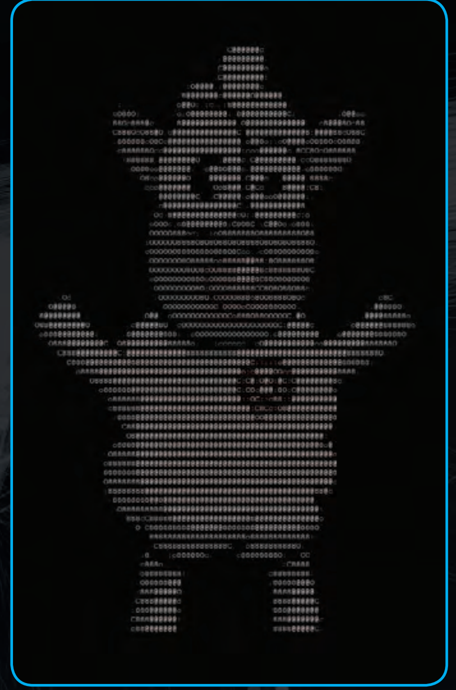
– VÜZELER GELİYOOOORRRRR!
– Vizeler mi?
– VÜZELER VÜZELER!
– Ne o?
– Adım Kaçkın.
– Hangi Kaçkın?
– Vüzenin mermisi olmayan olan.
– Kafan mı güzel kardeşim?
– VÜZENİN MERMİSİ OLMAYAN OLAAAANNNN!

(Swordwolf'a selamlar.)

İnternet haritası. Sizce neye benziyor?



Ne sandınız? Goyun da fenomen tabii ki.



İNTERNETİN SONU

İnternet

Yarım yüzyıllık geçmişine rağmen internet, bugün tanıdığımız yüzüne ancak 90'lı yıllarda kavuştu. İstatistiki veriler şu an dünya nüfusunun yaklaşık dörtte birinin internet kullanıcısı olduğunu gösteriyor. Peki internet gerçekte nedir, hiç düşündünüz mü? Her saniye milyarlarca ve milyarlarca elektron duygu ve düşüncelerimizi tanıdığımız veya tanımadığımız insanlara aktarmak için birbiriyle yarışıyor. Her geçen gün büyüyen dev bir bilgi dağarcığında aradığımız bilgiye ulaşma ihtimalimiz gittikçe artıyor. Söyleyin, internet tüm insanlığa ait ortak bir zihin değil de nedir? Bizden daha akıllı veya değil; eğer uzayın derinliklerinde zeki bir yaşam formu daha varsa, sanıyoruz ki artık hakkımızda bilgi edinmek için zırt pırt ziyaretimize gelmelerine gerek kalmadı.

Sosyal olanaklar, sosyal zırvalar

Bundan henüz birkaç yıl önce internet üzerinden video izlemek, ulaşılmasına henüz on yıllar olan bir hayaldi. İlkokul arkadaşlarımızı bulmak için yapabildiğimiz yegâne şey, isimlerini bir arama motoruna girmekten ibaretti. Yeni insanlarla tanışmak için ya IRC'de tabiri caizse ava çıkıyor ya da ICQ'da rastgele aramalar yapıyorduk. Her şey ne kadar da çabuk değişiyor...

İnternetin son yıllardaki gelişim sürecinde izlediği yol, yakın gelecekte başımıza geleceklerin habercisi diyebiliriz ve emin olduğumuz bir şey var ki internet artık tam anlamıyla sosyal bir ortam. Çünkü insanlar bir şeyler paylaşmak istiyor, insanlar iletişim kurmaya aç. Kurallarını kendiniz yazabildiğiniz bir ülke burası. Burada dış görünüşünüzün hiçbir önemi yok. Burada güvendesiniz. Gerçek hayattaki sosyal statünüzü internete aktarmak bir yana, internette kazandığınız statüyü gerçek hayatta da kullanabilirsiniz. Açık artırma sitelerine saçma sapan şeyler koyup köşeyi dönebilirsiniz. Artık meşhur olmak için televizyona çıkmanıza da gerek yok; video paylaşım siteleri ne güne duruyor?

İnterneti kirletmeyin

İster inanın ister inanmayın, bir gün şu an bildiğimiz anlamdaki internetin sonu gelecek. Yakın gelecekte belki de açılış sayfamız artık Google olmayacak. İnternet şimdiki kadar özgür bir ortam olarak kalmayacağı gibi, kişisel bilgilerimizin güvenliği de çok daha hassas bir konu halini alacak. Ve daha da ileride bir gün, gerçek dünyayla arasındaki çizgi gittikçe bulanıklaşacak; ta ki ikisi bir olana dek.

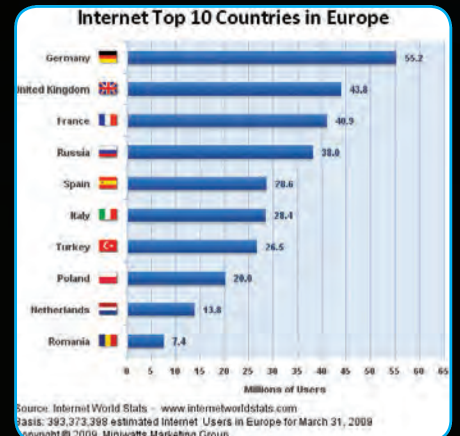
Bunlar sadece birer öngörü fakat interneti neden temiz tutmamız gerektiğini açıklamak için daha geçerli bir sebep olamaz. Dediğimiz gibi, internet tüm insanlığa ait ortak bir zihin. Ve bu zihin, tamamen onu nasıl kullandığımıza bağlı olarak gelişiyor. Şimdi bu söylediğimiz size komik gelebilir ama interneti kullanırken gelecek nesilleri de düşünmelisiniz. Çünkü şu anda bu satırları okuyor olan sizler, internetin geleceğini şekillendireceksiniz. Büyük işler başarmanıza gerek yok; *iyi* bir insan olun yeter. Her zaman tükettiğinizden fazlasını üretin. İnsanları sevmeseniz bile saygı gösterin. Sanallık yanılgısına düşmeyin. Karşınızdakiler de etten kemikten; onların da bir kalbi, bir ruhu var. Öğrenin, öğretin. Uğraşmaya değmeyecek insan yoktur, uğraşmak istemeyen insan vardır. Kirletmeyin, arındırın. Hiç kimse kaos içinde yaşamak istemez. Bozmayın, onarın. Yeni bir başlangıç yapmak için hiçbir zaman geç değil. İnternet geçmişinizi temizleyin, yeter.

İnternet hiçbir zaman bir ütopyanın gerçeğe dönüşmüş hali olmayacak ama hayallerimizdeki gerçekliğe en yakın yer orası. İnternetin sonuna hoş geldiniz. Burada yalnızca biz varız.



Trollerle uğraşmak: Hiç de eğlenceli değil. Hayatta en değerli şey zaman. Başkalarının zamanını harcayarak eğlenmekten vazgeçin lütfen.

Yaklaşık üçte biri internet kullanıcısı olan Türkiye, bu alanda Avrupa'daki yedinci ülke konumunda. Hızla büyüme gösteren ülkemize yakın zamanda katılacak yabancı yatırımcıların sayısının artması bekleniyor.



EKRAN DIŞI



Kaybetmeyi tercih edenlere

"Garip trajedi şu ki; yaş ilerledikçe ve 'büyüdükçe' yaratmayı bırakıyor insan. Boyamanın ve yaratmanın verdiği mutluluktan kendini uzaklaştırıyor. Bu arzuyu hiçbir zaman kaybetmediğim için kendimi şanslı görüyorum" diyor Beautiful Losers (Güzel Kaybedenler) filminde Aaron Rose.

90'lı yılların başında New York'taki bir grup sokak sanatçısının, eserlerini tozlu duvarlardan sanat galerisine taşıma hikâyesini anlatıyor Beautiful Losers. İsminden de tahmin edebileceğiniz gibi bu hikâyeler, başarı hikâyeleri değil. Yeraltının kötü çocuklarının kıyıdaki yaşamlarının, topluma karşı yabancılaşmalarının, yaratma heveslerinin, kendi alt kültürlerine olan tutkularının ve kaybedişlerinin sanata dönüşme sürecini hayretler içerisinde izlediğimiz harika bir belgesel/film bu.

Aslında izlerken bu kadar da şaşırmamamız gerekiyordu. Çapa, Mondo Trasho, Mahşer, Şizofrengi, Antimedya, Express, Şebek, Aksak Kılavuz, 2/5BZ ve sayfalarımızdan birine de ismini veren Hayalet Gemi gibi dergi ve fanzinlerle yetişmiş bir nesil olarak yabancısı olmadığımız hatta bizzat göbeğinde büyüdüğümüz bir olguydu alt kültür. Fanzinlerse algı sınırımızın, yaratıcılığımızla doğru orantılı olarak çizilmesinin temellerini atan edepsiz neşriyatlardı; sen de yapabilirsin hissi veren, kahve kokan, yoldan çıkaran, aniden belirip bir anda yok olan, özlediğimiz, keşke yine yapsak dediğimiz yayınlar.

Bu ay baharın cıvıl cıvıl renklerini göz ardı etmeyi "tercih eden", her zamankinden biraz daha asi ve kışkırtıcı bir Ekran Dışı sizi bekliyor.

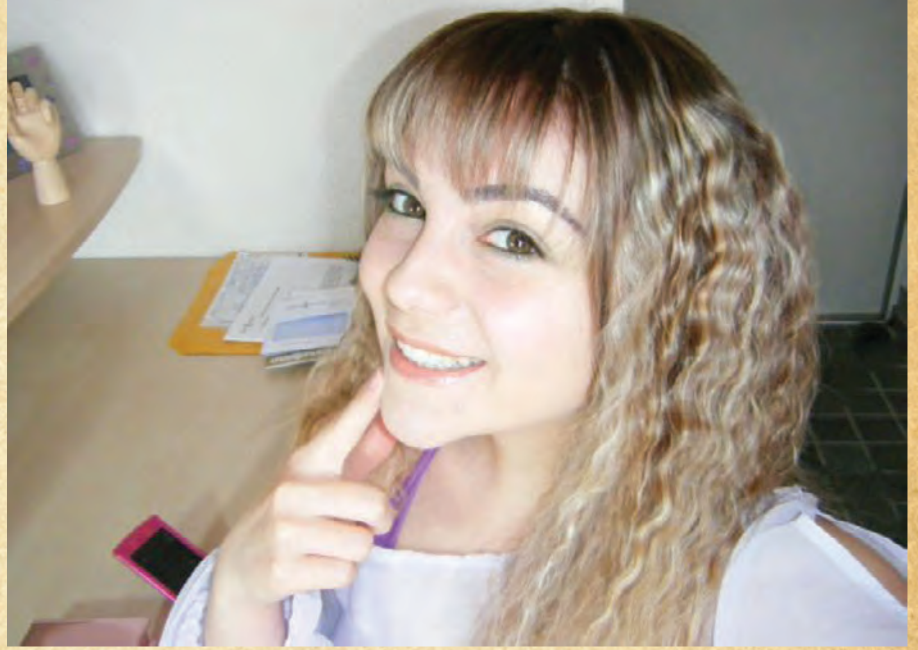
DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Dilara Aybar

JAPONYA'DA BİR TÜRK MANGAKA –DAMLA PINAR GÖK

Dilara Aybar, Tokyo Polytechnic Üniversitesi Manga Bölümü 1. sınıf öğrencisi. Yani, mangaka (manga çizeri) olmak için üniversite eğitimi alıyor. Hazır bu şirin, cici bici, ekrandan fırlamış bir anime karakterini andıran sempatik kızı İstanbul'da yakalamışken merak ettiklerimizi sormadan göndermeyelim dedik.



Japonya'ya yerleşmeye ve böyle bir bölümde okumaya nasıl karar verdin? Zor bir karar çünkü bu, sancılı geçti mi o süreç?
Aslında ilk başta veteriner olmak istiyordum, fen-matematik bölümünü seçecektim. Lise 2'de okuyacağım bölümü seçme vaktim yaklaştığında "Ay Savaşçısı"nı izlemiş ve çok sevmiştim. Sonra bir dergide, anime.gen.tr sitesinden Onur "Alpin" Alparslan'ın yazısını gördüm ve siteyi incelemeye başladım. Sonra da "tamam" dedim, "ben yabancı dil seçiyorum ve Japonya'ya gidiyorum" :)

Hmm, tahmin ettiğim kadar sancılı bir süreç olmamış :) Peki bu bölüme girebilmek için hangi aşamaları geçtin? Biz İpek'i göndermeyi düşünüyoruz da Japonya'ya mangaka olması için. Hem belki bunu isteyen okurlarımız da vardır…
Türkiye'de zaten 2 sene boyunca Japonca eğitimi aldığım için, oradaki Japonca okuluna sadece 1 sene gittim. Benim girdiğim sınav 3 aşamalıydı. İlk aşama Japoncaydı. Sizden en az 2. seviye bir Japonca istiyorlar. Ardından 3 saatlik bir çizim sınavı ve mülakat geliyor…



Çizim sınavı nasıl oluyor?
Yapacağınız şey manga olduğu için hem çizmeniz hem de hikâye yazmanız gerekiyor. Öncelikle 2 tane karakter istediler bizden, bir kız bir de erkek. İlk etapta sadece yüzlerini çizmemiz ve mürekkeple çinilememiz gerekiyordu. Daha sonra, o iki karakteri bir konu altında -bizimki kavgaydı mesela- boydan çiziyorsunuz. Bu bölümde çinileme istemediler, normal kalemle kız ve erkeğin kavga ederkenki halini çizdim. Sonrasında 800 harflik "neden kavga ediyorlar ve siz bunu nasıl bir hikâyede kullanmak istersiniz" konulu bir metin yazdım.

Mezun olduktan sonra ne yapmayı düşünüyorsun?
Aslında mangaya bakış açım artık değiştiği için Japonya'da manga çizeri olmak istemiyorum. Mezun olduktan sonra Türkiye'de animasyon ve manganın yayılması için güzel şeyler yapmak istiyorum. Oradaki insanlar bu kültürün içerisinde büyüdüğünden, onların yanında kendime baktığımda ne seviyede olduğumu görebiliyorum. Çizimlerimde çok iddialı değilim, elimden geleni yapıyorum fakat bütün bir hayatımı manga çizeri olarak -hele ki Japonya'da- geçirmeyi hiç düşünmedim. İleride Türkiye'de bu konuyla ilgili çok güzel işler yapacağıma inanıyorum.



Kadir Has Üniversitesi Japon Kültür Festivali

2010'UN TÜRKİYE'DE JAPONYA YILI OLACAĞINI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Uzun uğraşlar sonucunda gerçekleştirilen Kadir Has Üniversitesi Japon Kültür Festivali geride kalırken, zihnimizde bıraktığı hoş anılardan bahsetmeden geçmeyelim dedik.

İlk günkü ikebana ve origami etkinliğinden sonra bu olayın kesinlikle içgüdüsel olarak öğrenildiğine dair inancım arttı. Biz daha kâğıdı ikiye katlayamadan görevliler ortaya güvercin (ejderha?) çıkartınca, biz de elimizdeki 'tuzluk'lara bakarak bu sanatı (başlamadan) bırakmaya karar verdik.

Tokyo Polytechnic'in manga bölümü öğrenci ve öğretmenlerinin katılımıyla gerçekleştirilen seminerde, meraklıları için çok tatmin edici konuşmalar da vardı. Bu yeni bölümdeki arkadaşların isimleri ileride karşımıza çok çıkacak ama keşke çevirmen arkadaşın kurtarma ihtiyacı hissetmeyeceği daha düzgün sorular duyabilseydik katılımcılardan.

Üçüncü gün Damla ve anime.gen.tr'den Emre'yle birlikte içeri adımımızı attıktan yaklaşık 2 dakika sonra Emre'nin çekilişle Chun-Li figürü kazanmasının ardından, sonraki çekilişlere kendimizin yerine onu sokmayı istedik, beceremedik (: Sonunda bizim de birer öğrenci edasıyla teşekkür belgelerimizi kaptığımız ödül töreninin ardından bir festival daha geride kaldı. Önümüzdeki sene tekrar böyle bir festival bekliyor, bu sefer gitmeden önce kâğıt katlama antrenmanı yapmayı düşünüyoruz! **-İpek**





Quo Vadis
BAZI ŞEYLER DEĞİŞMEZ

Kanadalı teknik death metal grubu Quo Vadis geçtiğimiz haftalarda ülkemizde üç konser verdi ve elbette ben de Ankara ayağını kaçırma gafletine düşmedim. Aslında grup 2004 yılında çıkan Defiant Imagination albümünün ardından çok büyük bir kadro değişikliği geçirdi. Davula efsane Yanic Bercier'in yerine Patrice Hamelin, vokale Trevor Birnie, basa Roxanne Constantin, gitara ise Marc-Andre Gingras geçti. Orijinal kadrodan geriye kalan tek isimse Bart Frydrychowicz oldu (boşuna telaffuz etmeye uğraşmayın). Ama gittim ve gördüm ki bu dev kadro değişikliği grubu hiç de etkilememiş (tamamen şahsi fikrimdir). Konserde çoğunlukla Defiant albümünden çaldılar, açılış da elbette manyak ötesi şarkı Silence Calls the Storm ile oldu. Bana güvenin; bu satırı okuduğunuz gibi açın YouTube'u, şarkının ismini yazın. Şarkıyı dinlerken muhtemelen önde nasıl coştuğumuzu gözünüzün önüne getirebileceksiniz :) Her ne kadar ses sistemi yeterli olmasa da grubun seyirciyle etkileşimi tüm olumsuzlukları unutturdu. Konser bitince tümüyle resim çektirdik, imza ve pena aldık, hatta oturup Bart'la uzunca sohbet bile ettik. 'En kısa zamanda tekrar gelin' demeyi de ihmal etmedim elbette. Bir daha geldiklerinde bu sıcakkanlı grubu kaçırmamanızı öneririm. **-Eser**





Depeche Mode Konseri
YANLIŞ YAPMAYIN!

… ve 14 Mayıs günü Depeche Mode konserine gidin mutlaka! DM, yeni çıkan Sounds of the Universe albümü için bir kez daha İstanbul'da. Maalesef çıkış parçası 'Wrong' hariç albümü dinleyebilmiş değilim (malum yazıları erken vermek gerek); ama konser havasına girmek için Wrong bile yetti bana. Hele video klibini izleyince "tamamdır" dedim, "babalar çok sıkı bir albümle geliyorlar". Zaten Depeche Mode müziği ve görseli dışında, sahnesi de çok iyi olan bir grup. Eskilerden kim kaldı diyorum ve kaçıran üzülür diye ekliyorum. **-Güven**



Bahçeşehir Üniversitesi Partisi
SEZONU KAPATIYORUZ

25 Mayıs Pazartesi gecesi Bahçeşehir Üniversitesi Görsel Sanatlar & Görsel İletişim Tasarımı bölümü öğrencileri, hem yaptıkları işlerle hem de VJ-DJ performanslarıyla Babylon Lounge mekânını istila edecek. Bir yandan da dönem sonu erken kapanış partisi olacak gece, Babylon AudioVisual Pazartesileri kapsamında düzenleniyor. Varsa bir görsel veya işitsel meseleniz, bekleriz. Tabii sadece kurtlarınızı dökmeye de gelebilirsiniz! Gece 21:00'da başlıyor. **-Güven**

Biz YABANCI değiliz!
Stranger Festival

PROD. NO. SCENE TAKE ROLL DATE SOUND PROD. CO. DIRECTOR

Tam *ResFest'e n'oldu* dediğimiz günlerde, MODE İSTANBUL ekibinden yeni bir festival haberi aldık: "StrangerFestival". Aslında StrangerFestival sadece bizim için yeni. Kendisi Amsterdam merkezli Avrupa'nın en büyük video platformu olarak biliniyor. Odağını da gençler ve hikâyeleri oluşturuyor. Festivalin sitesi zaten bir tür portal işlevi görüyor. Bu açıdan jüridir, kategoridir gibi dertleri ve sınırları pek yok. 1000'i aşkın videodan derlenen ve Türk gençlerin işlerine de yer veren festival 100 videoluk bir seçkiyle 29-31 Mayıs tarihleri arasında Pera Müzesi'nde. Bu yaratıcı videolar; şiirsel otoportreler, dijital devrim, göç ve kültürel farklılık gibi birçok konuyu kapsıyor. Geçen sene ilk kez Digital Film Academy tarafından düzenlenen ücretsiz StrangerFestival atölyesine katılan 15 gencin videosu da Türkiye seçkisinde gösterilecek. Atölye bu sene de düzenlenecekmiş. Şimdiden haberiniz olsun. Ayağımıza kadar gelen StrangerFestival'a mutlaka bir uğrayın diyorum. Özellikle filmdir, videodur uğraşanlar için vizyon açıcı olacaktır. Peki ResFest'e ne mi olmuş? Merak etmeyin bir şey olmamış, sadece beklemede (detaylar için www.strangerfestival.com ve www.modeistanbul.com adreslerine bakabilirsiniz). **-Güven**



!f İstanbul kapsamında Franklyn'i izlemeden önce, gerçekten de bir fantezi dünyasıyla karşı karşıya kalacağımı hayal etmiştim -ki son zamanlarda beyazperdenin bu türdeki filmlerde eksiklik yaşadığı da bir gerçek. Franklyn maalesef bu eksikliği tamamen gidermiyor ama başarısız bir film de değil. Gerald McMorrow'un bu ilk uzun metraj filmi, henüz 40 yaşında bile olmayan birisi için aslında gayet başarılı ve büyük çapta bir film. Eva Mendes gibi bir güzeller güzelini kadrosuna katmasının yanında, yaratılan fantezi dünyasını ince detaylarla süsleyebilecek kadar da yüksek bütçeli filmimiz.

Başrolleri Preest (Ryan Phillippe) ve Emilia (Eva Mendes) paylaşıyor ama filmdeki tek karakterler bunlar değil. Film boyunca beş karaktere eşlik ediyoruz. 100 dakikalık filmin son 10 dakikasına kadar *bu karakterler ne olacak da birleşecek* diye sürekli kafada bir soru işaretiyle, seyirden keyif almaya çalışıyoruz. Son 10 dakikadaysa hikâye hızla önümüze seriliyor ve anlamamız isteniyor. Açıkçası ben sonunu pek beğenmedim ama yönetmenin ilk filmi olduğunu göz önünde bulundurursak, "yine de gayet iyi" diyorum.

Eva Mendes haricindekilerin oyunculuk yetenekleri tartışmaya açık ama Eva filme gerçekten çok hoş bir tat katmış. O çılgınlığı, deliliği ve hayal çizgisinde gidip gelen anıları izlenmeye değer. Inarritu- Arriaga filmlerinde gördüğümüz "dağınık karakterleri biraraya toplamaca" filmlerine modern bir bakış atıyor Franklyn. Tam olmasa da, alnının akıyla bu işten çıkıyor. Buldunuz mu izleyin. **-Volkan**



Trail of Dead - The Century of Self

KÖKLERE DÖNMEK

Art Rock'ı seviyorum. Muhtemelen bunu, bugüne kadar yazdığım albüm yazılarından anlamışsınızdır. Fakat ben yine de belirtmek istiyorum; deneysel rock'ı, progresif rock'ı ve art rock'ı seviyorum. Sadece bazen nedenini hatırlamam gerekiyor. Eğer notalar beni o türü dinlediğim ilk güne götürmüyorsa, neden bu türün kulağıma diğerlerinden daha güzel geldiğini unutuyorum. Yanlış anlamayın, kısa ismiyle Trail of Dead'in Century of Self albümü "o" albüm değil. Yani en azından müzikal kaygılarla düşünürsek değil. Çaba ve fikir açısındansa öyle. Trail of Dead'in önceki albümlerinde güttüğü mükemmeliyetçi ve ısrarlı kaygı bu albümde bırakılmış, stüdyo numaralarıyla verilen histen hayır gelmeyeceği kanaatine varılmış ve tüm albüm canlı kaydedilmiş. Bunun Trail of Dead'in müziğinin alışılagelmiş gücünü yok etmemesi çok başarılı. Fakat hani dedim ya stüdyo numaralarına pas verilmemiş diye, bu konuda aynı fikri paylaşamıyorum. Century of Self, bir art rock eserine kıyasla fazla çiğ ve organik duruyor ve bu yeni yaklaşım, sizi bilmem ama beni birazcık itiyor. Her şeye rağmen, kendini değiştirmekten korkmayan grupları seviyorsanız ve organik müzikle bir probleminiz yoksa Century of Self'e bakmayı ihmal etmeyin derim. **-Yiğitcan**



Blackest Night

BLACK LANTERNLER GELİYOR!

DC evreninin uzay jandarmaları olarak tabir edebileceğim yeşil fenerler, aralarındaki hainin saldırısıyla neredeyse dağılma noktasına gelmişti. Bu ihanetin sonucunda ortaya çıkan sarı fenerlerin ardından, öfkenin yansıması olan kırmızı, huzuru ve barışı temsil eden mor gibi değişik renklere ait örgütler de ortaya çıkmıştı. Ama bu kez durum biraz farklı. Anti-Monitor'ün yıkımıyla ortaya çıkan ve içlerindeki güçle ölüleri dirilten siyah güç yüzükleri, evrenin kaderini büyük oranda değiştirecek gibi duruyor. Şimdiye kadar ölen bütün kötü adamların ve Green Lanterns ile Justice League'in ezeli düşmanlarının siyah güç yüzükleri sayesinde geri geldiklerini hayal edin. Hepsinin tek ve ortak amacı sonuca ulaşırsa, yok olma tehlikesi yaşayan tek örgüt Yeşil Fenerler olmayacak. Blackest Night, çeşitli çizgi romanlarla devam edecek 30 küsur yan sayı ve 8 bölümlük ana serisiyle beraber mayıs ayında bizlerle olacak. **-Ali**

Haritalar Ne Bilir Ki!

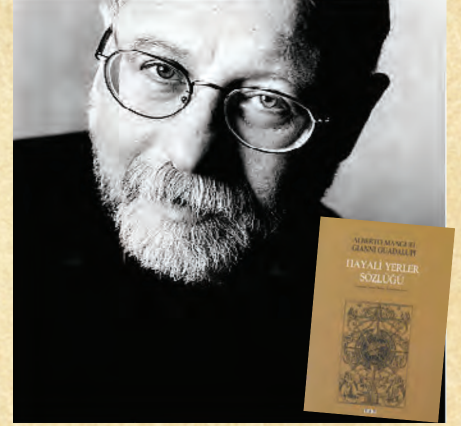
HAYALİ YERLER SÖZLÜĞÜ

"Bizim sözlüğümüz, her zaman fazladan bir kasaba, ada ya da krallık için yerin bulunduğu, daha cömert bir coğrafyayı ele alıyor."

Bu dünyanın, yaşamın sonsuz ihtimallerine dar geldiğini düşünmüyor musunuz? Her şey önceden keşfedilmiş, her alan isim ve yasa koyucular tarafından işgal edilmiş, özgürlük "haklar" ve "sorumluluklar" ikiliği içinde eritilmiş, açıcı ve zenginleştirici olması gereken çalışma deneyimi kapatıcı ve fakirleştirici bir hale getirilmiş, hayat denen şeyin içi boşaltılmış, geriye bir tek posası kalmış gibi değil mi? Yeni dünyaları keşfetmenin, keşfedilen dünyaları yeniden yaratmanın vakti geldi. Elimizde artık bir kılavuzumuz da var, hayallerde kaybolmak isteyenleri unutmayan bir kılavuz, "Hayali Yerler Sözlüğü".

Şu dünyada en çok kıskandığım insanlardan biri Alberto Manguel. Yazmak ve okumak serüvenlerinin belki de en güzel kesişim noktalarından birinde bulunmuş, Jorge Luis Borges'e dört sene boyunca kitap okumuş. Bir yazarın en önce bir okur olması gerektiğini söyleyen Borges'in yanında, "okumak" için dört sene geçirmek benzersiz bir deneyim olmalı. Hayali Yerler Sözlüğü, işte bu "okur" ve "yazar" Manguel'le Gianni Guadalupi'nin ortak çabasının ürünü. "...Narin harikaların diyarı, kimsenin binemeyeceği kadar hafif atlarıyla Havaiyat; tek sakini devasa bir örümcek olan boş oda Pauk; tasnif edilmiş çöplerin oluşturduğu sonsuz sayıda muazzam çemberle çevrili, ulaşılması çok güç X...." bu sözlüğün maddelerinden birkaçı sadece. Okuyan ve yazan, fantastiğe ve özellikle metinler arası referanslara gönül vermiş herkes için müthiş bir kaynak. "Cennet ve cehennem olmayan, gelecekte geçmeyen ve bu dünyadan olan", yazarların hakkında bilgi bulabildiği her "hayal edilen" yerin dahil edildiği bu sözlük; fantastik olanın, fantastik edebiyatla sınırlı olmadığını gösteren, okumaya, yazmaya, kurmaya ve bu coğrafyaların, bu biçimlerin ötesini hayal etmeye bir övgü. Ve müthiş bir övgüyü de hak ediyor. Alfabetik sıra elbette önemli ama sözlüğün ilk maddesinin "Abaton" olması sadece alfabetik hiyerarşiyle açıklanmayacak kadar doğru geliyor: *"Abaton, yeri hep değişen bir kenttir. Erişilemez olmadığı halde, hiç kimse oraya varamamıştır."*

Asla varamadığımız kentlere giden çatallı yollarda karşılaşmak ümidiyle. **-Mehmet**



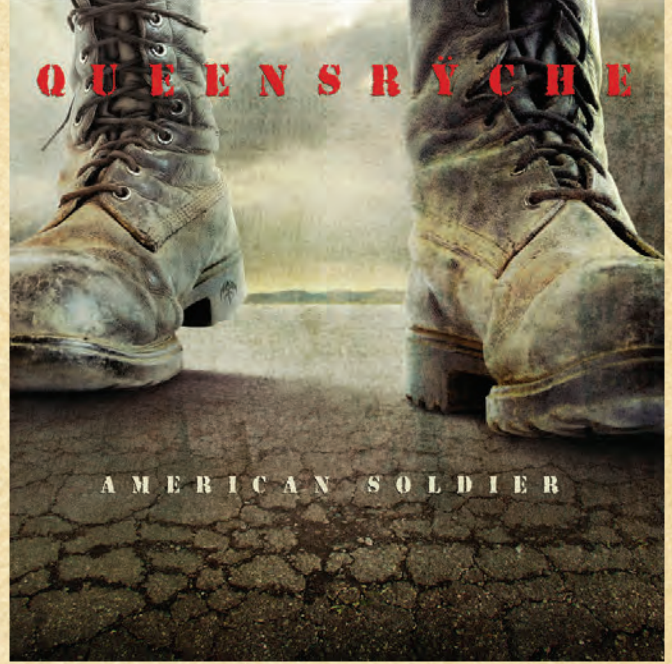


Kırkaltı Karakalem

YENİDEN...

Yüxexes'in bünyesinden ayrıldıktan sonra yeni bir dergi için üç aylık bir hazırlık sürecinden geçen Altay Öktem ve Mehmet Turgut yepyeni bir Karakalem; *Kırkaltı Karakalem* ile karşımıza çıktı. Özellikle alternatif kültür ve yeraltı edebiyatı meraklılarının, kaybedenlerin ve hayal edenlerin mutlaka göz atması gereken derginin ilk sayısında Joker, Cemal Süreya, Louis-Ferdinand Céline, Chuck Palahniuk, Kemal Burkay ve Ray Bradbury gözümüze çarpan isimlerden sadece birkaçı. "Neden Kırkaltı Karakalem" gibi klişe bir soruya verdikleri cevapsa kendilerine yakışır türde; *"TCK. Madde 46: Gerçekle bağlantının kesilmiş olduğu ağır psikoz durumlarında, yargılama ve düşünce bozukluğuyla aşırı derecede artmış psikomotor faaliyetlerinin sonucu olarak işlenmiş fiillerde, kişinin cezai sorumluluğu yoktur."*

Kırkaltı Karakalem sizi yeraltındaki alternatif dünyaya çekmek için hazır. Ya siz hazır mısınız? **-Damla**



Queensrÿche American Soldier

NOTALARDAKİ POSTAL SESLERİ

Askerlerin düşünce yapısını ele alan onlarca film, yüzlerce kitap, milyonlarca şarkı var; neden asker olunduğunu, askerlerin neden çarpıştığını ve neden öldüklerini anlatmaya çalışan… Queensrÿche'ın bu albümü de aynı şeyin peşinde. İsminde ima edilenin aksine sadece Amerikan askerlerini değil, askerliğin genel yapısını ele alan bir albüm American Soldier. Anlatan, yargılamayan, taraf tutmadan tarafları dile getiren… Ortada müthiş bir de müzik var tabii. Queensrÿche kameraların, mikrofonların ve sunucuların yerine gitarların kullanıldığı dramatik bir belgesel hazırlamış bu kez. Müzikte melodilerden farklı şeyler de arıyorsanız, bu albüm sayesinde arayışınızı bir süreliğine durdurabilirsiniz. **-Yiğitcan**





Dijital Oyun Rehberi

OYUN ÇALIŞMALARINA DOĞRU

Türk oyun dünyası bu aralar hiç olmadığı kadar hareketli. Hem yeni oyunlar yapılıyor, hem sektör yapılandırılıyor, hem de oyun kültürü üzerine kitaplar çıkıyor. Daha yolumuz uzun tabii ama bu sefer sağlam başlıyoruz, özellikle de oyun çalışmaları konusunda. Bir önceki kitapları "Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun"'un ardından Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü, bu sefer yanlarına Işık Barış Fidaner'i de alarak yine iyi bir derlemeyle karşımıza çıkıyorlar. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu,* daha geniş bir yelpazeye sahip ve akademik dozajı daha düşük bir kitap.

İlk bölüm genel anlamda oyunun tanımı ve tasarımına ayrılmış. İkinci bölümse oyuncuları ve kariyerlerini içeriyor. Üçüncü bölüm günümüzde türeyen yeni oyun türlerinden bahsediyor. Son olarak dördüncü bölümse oyun çalışmaları ve yöntem üzerine iyi bir özet geçiyor. Ayrıca yine bu bölümde oyun kültürü üzerine bir sözlük de mevcut. Böyle çalışmaların derlenip kitaplaştırılması hem birikimlerimizi aktarmak için hem de oyunların ciddiye alınması açısından çok önemli. Sadece akademik çevreler için de değil, genel anlamda devlet kurumlarından üniversitelere ve en önemlisi topluma bilinç kazandırmak adına çok ihtiyacımız var böyle kitaplara ve yazarlara. Oyunlara küresel bir çerçevede yaklaşan Dijital Oyun Rehberi'ni, okurken araştırmaya sevk etmesi ve yeni bakış açılarını tetiklemesi bakımından da tavsiye ediyorum. Arkadaşlar, ellerinize sağlık! **-Güven**

Better Off Ted

YENİ TAKINTINIZ BU DİZİ OLACAK

"- Çelik kadar dayanıklı ama lastik gibi zıplayabilen bir metal üretmek istiyoruz. Bir de yenilebilir olmalı.
- Yapabiliriz…"

Neler yaptığını belki de asla tam olarak anlayamayacağımız Veridian Dynamics'te araştırma ve geliştirme bölümünün başındaki kişi olan Ted, sıradan bir güne genellikle bu tip yeni görevlerle başlıyor. Veridian'daki asıl amaç hayatı güzelleştirmek olsa da, bu teşkilatta çalışanlar, insan dondurmaktan cyborg üretmeye kadar oldukça geniş bir hizmet yelpazesine sahipler ve üstelik "imkânsız" diye bir sözcük tanımıyorlar. Yeri geldiğinde katil balkabakları bile üreten bu şirkete, kuralları çiğnemeye alışık olmayan kahramanımız Ted bir numara büyük geliyor.

Tesadüfen rastladığımda yeni bir dizi olduğunun farkında bile değildim ama birkaç bölüm izleyince Better Off Ted'in en azından şimdilik gayet eğlenceli bir şekilde ilerleyen, yaratıcı bir sitcom olduğuna karar verdim. İlk bakışta Arrested Development havası hissetmiştim, biraz araştırınca izleyen diğer insanların da aynı şeyi düşündüğünü gördüm. Televizyon kanalları kapmadan önce bir göz atmanızı öneririm. **-İpek**





AKŞAM YAĞMURUNDA... DIŞARIDA DURUYORDUM... CEHENNEM OPERASINDA...

20 yılı devirmiş bir doom metal grubu olan Candlemass hakkında iki kelam etmek bile insanı heyecanlandırıyor. Yeni albümleri Death Magic Doom çıkmadan birkaç saat önce bile halen King of the Grey Island dinlemeye devam eden ben, yeni albümle halaya kalktım diyebilirim (evet doom metal ve halay).

Doom denilince aklınıza "gözyaşı" geliyorsa, yanılıyorsunuz… Doom metalin kilometre taşlarından biridir Candlemass, standartları belirleyen gruplardandır. Benzerleri gibi aşktan, ayrılıktan, salya sümükten değil; mistik, karanlık, epik ve kanlı konulardan bahseder. Grubun ünlü vokalisti Messiah Marcolin gruptan ayrılınca hepimizde bir korku oluşmuştu, yok olacaklar sanmıştık ama *Solitude Aeturnus*'tan Rob Lowe herkese güzel bir ders verdi. Adam inanılmazdı. Bu albümde de KotGI'taki performansını yükseltmiş, resmen efsaneleşmiş. Müthiş yahu! Bu durum albüme de yansımış tabii. İnanılmaz karanlık bir atmosferde kan kırmızısıyla yazılmış mistik sözler, iç kemiren rifflerle süslenmiş. Oldschool bir kapak, oldschool bir müzik; her şey olması gerektiği gibi yani. Hatta bu albüm, grubun ilk ve bence en iyi albümleri olan *Epicus Doomicus Metallicus*'tan sonraki en iyi ikinci çalışması diyebilirizcus! Ne yazık ki bir sonraki Candlemass albümü çıkana kadar bu albüme yapışmak zorundasınız. Ona göre Play tuşuna basın! -Volkan

Damla Pınar Gök

Hepimiz çamurun içindeyiz ama bazılarımız yıldızlara bakıyor. – Oscar Wilde



En içtekiyle en dıştakinin kesişimi

Aylardır erteliyordum bu sayfaya yazmayı. Aslında ben ertelemedim; içimdeki, derindeki, çok dipteki bir his reddetti *İçimizdekiler Dışımızdakiler* sayfasına yazmayı. Bir insan içindekileri ve dışındakileri birkaç yüz kelimeye nasıl sığdırabilir ki? İçimdeki rüzgârları, fırtınaları, sivri köşeleri ve müteredit bir ruhu birkaç yüz sözcüğe hapsetmek acımasızlık değil mi?

Öyleydi… Ta ki artık, içimdeki sivri köşelere takılmadan yürümenin imkânsız hale geldiğini fark edene kadar. Bacaklarımdaki çizikler, aylardır savdığım sıramla yüzleşme vaktimin geldiğini söylüyordu. Ben de sayfanın köşesine serpiştirilmiş birkaç şarkının kafamın içinde yankılanan melodileri eşliğinde "en içimdeki" ve "en dışımdaki" iki şeyi yazmaya karar verdim.



DELIRIUM

Bir zamanlar büyük bir sel olmuştu ve ben onda çok ıslanmıştım. Ama yağmur değildi, insanların gözünün içindeki o vıcık vıcık şeydi. Keşke ona ne dendiğini hatırlayabilseydim… Sandman – Kısa Yaşamlar

Küçük cümlelerim var; kim tarafından, ne zaman ve neden söylendikleri aklımda olan. Bazıları fotoğraflarını, video kayıtlarını çıkarır geçmişi hatırlamak istediklerinde, bense cümlelerimi çıkarıyorum. Zihnime kazınmayı başarmış tüm cümleleri ortaya döküp yarattığım kaosun tam tepesine oturarak bir sigara yakıyorum… İşte Neil Gaiman'ın başka bir gerçekliğe ait olduğunu hissettiğim çizgi romanı Sandman'deki Delirium (Hezeyan) karakterine olan tutkum da buradan geliyor.

Endless (Ebedi) ailesinin en genç ve en değişkeni Delirium. Uzun seneler Delight (Haz) iken kendisi haricinde hiç kimsenin -hatta aile bireylerinden Destiny'nin (Kader) bile- bilmediği bir sebep yüzünden Delirium halini almış. Serinin çizerlerinden Jill Thompson bir röportajında Neil Gaiman'ın bu sebebi bildiğini ama henüz açıklamayacağını söylemişti. Bu da demektir ki, şimdi olmasa bile günün birinde bu sırrı öğreneceğiz.

Delirium'un dünyası sürekli değişen parlak renkler, tuhaf şekiller ve gaipten gelen seslerle dolu. Her ne kadar ailenin en genç üyesi olsa da, diğerlerinden çok daha fazla şey bilen bir karakter o. Ama ne yazık ki zeki olmak başlarda *haz* verse de, bildikçe ve sorguladıkça varıp varabileceğin son nokta hezeyandır. Kendi kaotik dünyasında rengârenk konuşma balonlarıyla karşımıza çıkan bu nevi şahsına münhasır Sandman karakteri kafa karıştırır, kendisinin de kafası karışıktır.



La Fille Sur Le Pont

Adéle: Böyle devam edemeyiz.
Gabor: Nasıl?
Adéle: Birlikte olmayarak…

Bıçak sırtında yürümek zordur, bıçak sırtında aşk yaşamak da zordur. Bu ikisinden daha zor olansa bıçak sırtında yaşayan iki insanın birbirine aşık olmasıdır. Biri sirklerde bıçak atan bir erkek, diğeri kötü talihten mustarip bir kadın. Kulağa ürkütücü gelse de, zaman geçtikçe ve ikilimiz birbirlerinin boşluklarını doldurmaya başladıkça aslında onları özel yapanın tam da bu zıtlık olduğu anlaşılıyor.
Filmin en güzel yanlarından biri siyah-beyaz olması. Böyle keskin bir aşk hikâyesini de ancak böyle keskin renkler anlatabilirdi zaten. Aslında La Fille Sur Le Pont'u (Köprüdeki Kız) bu sayfaya taşıyan, ne filmin ne de karakterlerin hikâyesiydi. Beni en çok etkileyen şey, kadın karakterin cesaretiydi. Bacaklarındaki bıçak



kesiklerinin izlerini bedeninde, ruhundaki kesiklerin izleriniyse zihninde bir ömür boyu taşıyacağını bilmesine rağmen bir bıçak atıcısının karşısında gözünü kırpmadan durmaya cesaret edebilmesiydi. İşte birileri böyle filmler yapıyor, seneler sonra bu filmi anlatmaya kalkan bir kadınsa yazısını tamamlayacak son noktalama işaretinin "nokta mı yoksa üç nokta mı" olması gerektiğine karar veremiyordu



GÜNDÜZ DÜŞÜ
the smiths - some girls are bigger than others
tom waits – bad liver and a broken heart
leonard cohen – waiting for the miracle
booth and the bad angel – dance of the bad angels
david bowie – as the world falls down
bob dylan – you're a big girl now



Mehmet Güreli'yle
Çok Yönlülük Üzerine

GÖLGENİN ÜZERİNE DÜŞEN IŞIĞIN ARKASINDAKİ ADAM –DAMLA PINAR GÖK

Bulut geçti, gözyaşları kaldı çimende
Gül rengi şarap içilmez mi böyle günde
Seher yeli, eser yırtar eteğini gülün
Güle baktıkça çırpınır yüreği bülbülün
Bu yıldızlı gökler ne zaman başladı dönmeye
Kimse bilmez, kimse bilmez…
Söz: Ömer Hayyam, Düzenleme: Mehmet Güreli

Şarkısında da anlattığı gibi tam da gül rengi şarabın yakışacağı bir günde buluştuk yazar, yönetmen, müzisyen ve ressam Mehmet Güreli'yle. Küçüklüğümden, çok uzun senelerden beri dingin sesine, entelektüel birikimine ve hayat tarzına hayran olduğum bu adamın şarkılarıysa, tutunamadığımı hissettiğim zamanların fon müziği olmuştu çoğu zaman.

Düşünen, üreten, fark eden, merak eden ve hayata dair küçük ayrıntıları çekip çıkarmayı bilen bir sanat insanı Mehmet Güreli. Kısa filmlerini izlemiş, açtığı resim sergilerini takip etmiş, birbirinden güzel "mavi" albümlerini dinlemiş ve en son geçen yıl İstanbul Film Festivali'nde *Gölge* adlı uzun metraj filmiyle çarpılmış biri olarak, Güreli'ye sormak istediğim asıl soruyu unutmam da bu yüzden işte. Sahi Sayın Güreli, bu yıldızlı gökler dönmeye ne zaman başlamıştı?

O kadar çok şeyle ilgileniyorsunuz ki, aslında hangisinden başlayacağımı bilmiyorum…
Önemli değil, hepsi birbiriyle ilintilidir. Bir şekilde bir yerlerden bağlarız.

Peki o zaman, bu kadar çok sanat dalıyla ilgilenen biri olarak içinizdeki "yaratma ihtiyacı"nı sormak istiyorum ben ilk olarak.
Bu aslında benim kontrolümde olan bir şey değil galiba. Fırsatları bazen ben yaratıyorum, bazen de dışarıdan geliyor ama dışarıdan geldiği durumlar çok az. Çünkü benim ne yapacağımı tam olarak keşfedebilecek bir kimse daha yok. Yani benim gibi biri daha olması lâzım ki o bile benden ne çıkacağını tam olarak kestiremeyebilir. Bu aslında biraz da zaman içinde oradan oraya, oradan oraya dolaştıkça insanın kendini tanımasıyla ilgili bir şey, bazen de tanımamasıyla ilgili. Mesela ben yağlıboya resme çok geç başladım ama çizgiyle ilgili bir hayatım olduğunu hep biliyordum. Yağlıboya resim yapmak bambaşka bir şey, bambaşka bir çalışma demek. O noktaya gittiğim zaman beni bile şaşırtan sonuçlarla karşılaştım. Bazen insan kendinden ne çıkacağını da bilemeyebilir. Mesela ben sinemacı olmak için yola çıktım, 10 yaşından beri sinemadan söz ediyorum. Sinemayla ilgili bir sürü şey düşündüm, dört tane film çektim ama ben sinemanın içinde müziği de düşüneceğimi 10 yaşında bilmiyordum. Ama bir baktım ki müzikle sinemayı iç içe düşünen bir adam haline gelmişim. Bunun içinde resim, görüntü, edebiyat, felsefe, hepsi birden var. Hepsiyle de gerçek bir çalışma yaptığımı söyleyebilirim. Profesyonel anlamda sporla ilgili bir şeyler yapmadın diyebilirsin ama ben sporla da ilgiliyim mesela. Maç da izlerim, basketbol da oynadım, futbol da oynadım... Bu da aslında insanın merakıyla ilgili bir şey bence. Ben herkesin içinde bu meraklarla doğduğuna, insanları durduran şeyinse çevre olduğuna inanıyorum. Ben kimseyi dinlemediğim için belki bunları yapma imkânım oldu. Eğer ben insanları dinleseydim, "şu dalı bırak, buraya

geç" derlerdi, diyorlar da hâlâ. Bunlar aslında "yeniden doğuşlar" gibi, onu yapan adam diğerini de yapıyor. Biz aslında, o tek iş yaptığını düşündüğümüz insanların öbür taraflarda neler yaptığını kültürel anlamda tam olarak bilmediğimiz için, sırf o işi yapıyorlar zannediyoruz. Nietzsche'yi piyanonun başında kimse resmetmedi ama ben biliyorum ki piyano çalıyordu. Jean-Jacques Rousseau'nun besteleri olduğu gündeme gelmiyor mesela. Böyle gidiyor işte, nereye gidiyorsa…



Bu dalların kendi aralarında çakıştığı dönemler oluyor mu? Sergi açacakken aklınıza dayanılmaz bir senaryo fikri gelirse ne oluyor?
Her şeyin bir zamanı var hayatta. Her şeyin sırası var daha doğrusu. Shakespeare'in de dediği gibi: Neyin sırası gelmişse onun gelmiştir. Sergi sürecinde zaten korkunç bir yoğunluk içinde oluyorsun. O sırada oturup da bir filmin senaryosuyla uğraşamazsın veya bir filmin mekân araştırmasını yapamazsın, gece gündüz resim yaparsın. Ben o dönemlerde en fazla okurum ya da oturup film izlerim. Ön çalışmalar bazen çok uzun sürebiliyor ama zaten o yoğunluk sırasında başka şeyler yapamıyorsun, istemiyorsun da yapmak. Bazen hiç nefes alamadığım anlar oluyor. O anlarda cidden uyuyacak vakit bile yok, üstünü değiştirecek vakit bile bulamayabilirsin. Hepsi böyle iç içe geçiyor. Bunlar da işin tuzu biberi aslında. Bunları ayıklayıp "ben şimdi şunu yapmalıyım" diyen adamlardan biri olmadım hiç, olamam da herhalde; olmamakta da fayda var gibi gelir bana.

Bir de tabii bütün bunların arkasına gizlenmiş bir "hayatı idame ettirme mecburiyeti" var ve ne yazık ki ülke şartlarını göz önünde bulundurursak, bunu sanatla uğraşarak yapmanın çok zor olduğu da bir gerçek. Sizin de kendi yaşamınızı şekillendirirken yol ayrımlarınız oldu mu? "Sevdiğim bir işi yapmak mı yoksa para kazanmak mı" gibi mesela.
Yol ayrımı diye bir şey yok bende. Ben zaten kendi doğrultusunda giden, bu dünyaya ne yapmaya geldiğini bir tek kendisinin bildiği, hatta laf aramızda bilmediği bir adamım.

YOL AYRIMI DİYE BİR ŞEY YOK BENDE. BEN ZATEN KENDİ DOĞRULTUSUNDA GİDEN, BU DÜNYAYA NE YAPMAYA GELDİĞİNİ BİR TEK KENDİSİNİN BİLDİĞİ, HATTA LAF ARAMIZDA BİLMEDİĞİ BİR ADAMIM.



Hesap kitap yapmalıyım, maddi şeyler böyle, bu duruma geçeyim diyeceğim zamanlar… ara sıra oldu ama ben bunları yıkmışımdır da. Benim umursadığım bir şey değil bu. Hayatımı rahat bir şekilde idame ettirecek kadar para kazandığım zamanlar da olmuştur ama o zaman da paranın artan kısmıyla bir şey yapamamışımdır. En fazla küçük borçlarımı ödemişimdir. Parayla ilgili meselem yaşamsal olarak çizilmiş bir şey değil. Ancak geçineceğim şeyi kazanmaya çalışıyorum, ondan sonra da "şimdi ne yaparım" diye düşünüyorum. O da bazen 5 senemi, bazen de 10 senemi alıyor. Bu pek inandırıcı gelmeyebilir, şaka yapıyorum zannedilebilir. Anlaması zor bir durum çünkü bu.

İnternet ve internetin sunduğu bilgiye ulaşma kolaylığı sayesinde bir taraftan da çok yaratıcı ve birçok şeyle ilgilenen bir nesil yetişiyor. İçlerinde sanatla ilgilenmeyi düşünen okuyucularımız varsa, bu konuda vermek istediğiniz tavsiyeler var mı?
Aslında hepimiz aynı yerlerden geçtik. Bir şeyin nasıl yapılacağının, kime nasıl ulaşılacağının bir kitabı yok. Ben kendi kendime "nasıl oluyor" diye sorduğum zaman tek bir şeyi anlıyorum. Öncelikle sevmeyi kaybetmemek lazım. Yani hangi dal, hangi ağaç, hangi apartman, hangi bina, hangi yapı olursa olsun, nereye bakıyorsak bakalım sevgiyle yaklaşmak, onun derinliğindeki şeyleri görmek lâzım. Bence işin sırrı da bu. Ama sevmiyorsan da uzak dur oradan, al şapkanı git. Orada bulunma ve ne kendinin ne de başkasının zamanını harca. Bunların hepsini gerçekleştirmek için de bir tek cevap var aslında: Çalışmak ve merak. İçinde gizli yetenek, zekâ falan hepsi vardır ama çalışmıyorsan ve merak etmiyorsan bu yetenek hiçbir işe yaramaz. Ben burada otururken şuradaki şeyi merak ediyorum, nedir o diye. Ya da ne biliyim bir filmi görmek için 25 sene beklediğimi söylediğim zaman insanlara şaşırtıcı geliyor bu. Ama benim için şaşırtıcı değil. 50 sene de beklersin o film hakkında muazzam bir çalışma yapmışsan ya da merakına yetecek kadar önemli olduğuna inanıyorsan.

Dışarıdan baktığınızda nasıl bir Mehmet Güreli görüyorsunuz?
Pek dışarıdan bakma fırsatım olmuyor ama kendine çok bağlı, biraz huzursuz, dünyanın gidişatını çok sevmeyen, kendi mutluluğunun aslında dünyanın gidişatıyla bazen çakıştığını düşünen ve bu yüzden mutsuz olan, bazen geri dönen, bunlara karşı yeniden bir şeyler yapmak isteyen, kendini seven bir adam ama etraftaki bütün seslerle de uyum sağlamıyor. Sabah uyandığında içinde "benim bunu yapmam lâzım" diyen bir ses duyuyor, "ben bunu yapayım" diyor ve onunla uğraşmaya çalışıyor. Yani "bana verilen görev" bu zannediyor. Belki zannediyorum, belki de öyle. Güzel bir sesin varsa şarkıcı oluyorsun, ses çıkmıyorsa ne olacaksın? Koşabiliyorsan futbolcu olursun, koşamıyorsan ne yapacaksın? Bunun gibi şeyler ama bunları da çok abartmaya gerek yok bence. Herkeste var aslında buna benzer bir şeyler. Önemli olan üzerine gidip onlara sıkı sarılmak, onlarla yaşamaya alışmak ve onları çoğaltmak. Daha iyisini yapanlarla temasa geçerek bir şeyler öğrenmek ve etrafına da yansıtmak. Belki de işin özü bu. Öğreneceksin ve öğreteceksin. Öğretmek lafını sevmem aslında, sunacaksın diyelim.

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için ve düşündüğünüz, merak ettiğiniz, araştırdığınız, ürettiğiniz için…

ŞCR / Mehmet Güreli
1988 - Vapurlar/Blues
1995 - Cihangir'de Bir Gece
1999 - Yağmur 2002 - Odamda Yolculuk
2007 - İplerin Kopuşu



BU KARAKTERLER AKLINIZI BAŞINIZDAN ALACAK -İPEK CEVAHİR

Güneşin kendi sıcağından terleyip ofladığı ve ayın sürekli pis pis sırıttığı bir gökyüzü düşünün. O gökyüzüne bakan dünyanın içindeki garipliklerse, bu gerçeği geride bırakacak kadar hareketli. Silaha dönüşen insanlar, onların kullanıcısı teknisyenler, Shinigamiler, cadılar ve daha niceleriyle dolu bitmek bilmeyen bir savaşın hikâyesini anlatıyor Soul Eater.

Yaşanan şey her ne kadar "savaş" da olsa ve kahramanları ciddi olmaya da çalışsa, aslında her an bir şeyler geyiğe vurulmaya hazır bu dünyada. Aksiyonun hiç eksik olmadığı bu macera yer yer sabır sınırlarınızı zorlayacak, bildiğiniz dövüş kavramlarına yenilerini ekleyecek ve her şeye rağmen heyecanlandıracak. Atsushi Ohkubo'nun mangasını uyarlayan Bones ekibi, farklı animasyon denemeleri arasında sınırsız kamera açıları ve inanılmaz savaş koreografileriyle tarzını bir kez daha konuşturmuş.

İlk 3 bölüm ana karakterlerimizin hikâyelerine ayrılmış. Kuralcı ve çalışkan öğrencimiz Maka, onun negatifi gibi duran rahat ve havalı ortağı Soul, simetri rahatsızlığını görülmemiş boyutlara taşıyan Death the Kid, ortakları Thompson kız kardeşler ve sesi gereğinden fazla yüksek çıktığı için gizli operasyonlar konusunda doğuştan başarısız Black Star ile nazik ortağı Tsubaki.

Herkesi yeterince tanıtmayı başaran bu üç bölümün sonunda, anlatıcının da dediği gibi "asıl hikâyemiz başlıyor". Söz konusu dünyadaki Shibusen Akademisi'nde eğitim gören teknisyen ve silahtan oluşan ekiplerimiz sinsi cadılara, insan ruhu yiyen yaratıklara ve deliliğin ta kendisine karşı savaşıyorlar.

Soul Eater'daki hikâyenin en güçlü ve en öne çıkan yanlarından biri, renkli ve özgün karakterleri. Farklı bir şekilde işlense, oldukça tipik sayılabilecek bir konuyu omuzlayarak nerelere taşıdıklarını izlemek çok eğlenceli. Örneğin Black Star'ı uzun süre Naruto ile Rock Lee'nin müthiş "rezonansı" olarak algılamaktan kurtulamadım ama sempatikliği çok daha baskın çıktı ve sevilen bir karakter oldu.

Death the Kid'se aralarında en sevdiğim karakter oldu. Yagami Light'ın seslendirme sanatçısı Mamoru Miyano'yu böyle bir rolde görmemizin artısı dışında, Kid'in yukarıda da bahsettiğim gibi büyük bir sorunu var: Simetri hastalığı. Piramitlerdeki bir savaşın ortasında, evindeki tabloyu düzeltip düzeltmediğinden emin olamadığı için herkesi terk edip geri dönmüş bir şahıs kendisi. Üstelik bu sorun katlanarak devam ediyor. Neden iki ortağı var sanıyorsunuz? Çünkü daha simetrik!

Ah; bu yazıda bahsetmezsek gazabından kurtulamayacağımız Excalibur'a da bir yer ayırmalıyız. Evet, istesek de istemesek de seride bir Excalibur var. Siz hikâyesini yemeye razıysanız o anlatmaya dünden hazır. Hikâyeyi bir de onun ağzından dinleyin bakalım ama uyarayım, şimdiye kadar kimse bu varlığa katlanamadı (bense gülmekten yoruldum). Zaten "efsanesi 12. yüzyılda başladı".

Tüm bu karakterlerin cirit attığı bir ortamda Al Capone, Jack the Ripper, Blair, Dr. Franken Stein, Ox Ford gibi isimlerin gelip geçmesine de şaşırmamak lâzım. Aklınızda bulunsun, şaşırmayın.

Ciddiyetsizlik üst seviyelerde fakat bu durum herkesin dövüşü alnının akıyla noktalayacağı anlamına gelmiyor. Trajediler de yaşanıyor Soul Eater'da ama başrol her zaman eğlencenin.

Bölümlerin sonunda veya ortasındaki aralarda, yapım ekibindekilerin birbirine gönderdiği mesajlara yer verilmesi ve hikâyeden alınan konuşmaların değiştirilerek başka diyaloglar çıkartılması da seride dönen ayrı bir espri tarzı. Mesela birden "Yapımcımız Tagut-tan'ı nasıl tanımazsınız?





Şu an toplantıda gerçi…", "Kadromuzun yazılı sonuçları geldi, animasyon ekibinden Watanabe-kun, sen kalmışsın", "Senaryo yazım hatalarıyla dolu Yamatoya? -Prodüktörünüz Yamanishi" şeklinde mesajlarla karşılaşabilirsiniz. Hatta bazen bunları söyleyenler karakterlerin kendileri oluyor.

Soul Eater'ın karakterleriyle birlikte 51 bölüm boyunca heyecanlanacak, gülecek ve çok kaliteli bir aksiyon serisi izleyeceksiniz. Hatta eğer vaktiniz varsa arka arkaya, ara vermeden izlemeyi deneyin derim.





Live-action Full Metal Panic!

Anime ya da mangaların Hollywood live-action'larından gerçekten memnun olan ve orijinal fikrin çarçur edilmediğini düşünen kaç kişi vardır?

Son birkaç yıldır Hollywood, ne kadar popüler seri varsa hepsinin "live-action lisans haklarının alındığı" haberlerini sırasıyla patlatıp duruyor. Şimdi de en sevdiğim beş seriden biri diyebileceğim *Full Metal Panic!* bu uğurda film yapılmak üzere lisanslandı. Ruhunu kaybetmez diye umuyorum ama bir taraftan da film için ortalama bir Transformers bütçesi ayrılmadığı sürece de olabilecekleri az çok tahmin edebiliyorum. Çok sevgili, yetenekli ama çok odun karakterimiz Sagara Sousuke nasıl ele alınacak acaba... Uyarlanabilecek daha basit ve yok edilme potansiyeli daha düşük sayısız mecha serisi varken yapılan bu tercihin hüsranla mı, efsane bir filmle mi sonuçlanacağını hep birlikte göreceğiz.

Haberi bitirmeden önce, son yıllarda lisans haberleri gelen ve yapılan, yapım halinde olan ya da yarım kaldığı düşünülen serilerin listesine bir göz atalım: Fist of the North Star, Guyver, Speed Racer, Dragonball, Cowboy Bebop, Ninja Scroll, Death Note, Ghost in the Shell, Afro Samurai, Akira… (evet GitS ve Akira, yanlış okumadınız).



Rumiko Takahashi'den Yeni Bir Seri

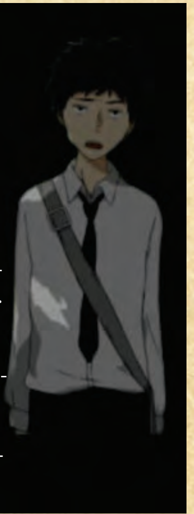
Inuyasha, Ranma ½, Maison Ikkoku, Urusei Yatsura ve tarihte yer eden daha nice serinin yaratıcısı Rumiko Takahashi yeni bir seriye başlayacağını bu sene başında açıklamıştı. Detayları geçtiğimiz ay duyurulan Kyoukai no Rinne adlı seriyle ilgili şu ana kadar verilen tek bilgi, geçirdiği bir kazanın ardından hayaletleri görmeye başlayan Sakura'nın ve onu ziyaret eden gizemli birinin maceralarına tanık olacağımız. Tabii Takahashi yaparsa böyle bir hikâyenin kaç yıl süreceğini de takipçileri olarak biliyor sayılırız (:

Nisan sonunda haftalık Shonen Sunday'de yayınlanmaya başlanacak olan manga, çoktan Kuzey Amerika'da yayınlanmak üzere Viz Media tarafından lisanslandı ve bu yıl içinde manga formatında piyasaya çıkacak. Hatta Viz, bu mangayı daha adı bile açıklanmadan aylar öncesinde lisanslamıştı. "Takahashi dendi mi akan sular durur" atasözünü kanıtlamak için güzel bir örnek bu.

1996'dan beri devam eden Inuyasha'yı geçen yıl Haziran ayında bitiren, popüler eserleri uzun yıllar sürebilen, hatta Japonya'nın en çok kazanan mangakalarından biri olan Takahashi'nin bu seferki yapımının ne kadar devam edeceği ya da ileride bir anime uyarlaması ihtimalinin olup olmadığıysa önümüzdeki aylarda kesinleşmesini beklediğimiz şeyler.

Cencroll

2007'de Cencroll adlı bir yapım duyuruldu. 2008 yılı boyunca herhangi bir açıklama gelmediği için rafa kaldırıldığını düşünüyordum ki, 2009 bitmeden başlayacağı haberi geldi. Geçtiğimiz haftalarda sona eren Tokyo Anime Fuarı'nda, küçük stüdyolara ve bağımsız animatörlere destek olan Anime Innovation Tokyo ile Aniplex'in sponsorluğunda yapılan Cencroll'un fragmanı en sonunda yayınlandı (cencoroll.com/movie2.html).



Uki Atsuya tarafından yazılan, yönetilen, tasarımıyla animasyonları yapılan ve fragmandan da görebileceğiniz gibi tek kişi için üstün bir başarı örneği sergileyen Cencroll'un hangi formatta yayınlanacağıysa henüz belli değil. Yine de en azından projede büyük bir gelişme kat edildiğini söyleyebiliriz.

Eden of the East izlediniz mi?



İzlemediyseniz hemen bu güzel seriye kollarınızı açın lütfen. Geçen ay bahar sezonunu tanıtırken yer kalmadığı için araya sıkıştıramadım ama mutlaka göz atmanız gereken bir yapım Eden of East.

Kenji Kamiyama tarafından yazılan ve Production I.G.'nin yeni harikası olan bu yapım 11 bölümden oluşan kısacık bir seri. Ardından geleceği açıklanan filmin seriyi noktalayacağı mı yoksa özetleyeceği mi henüz belli değil. Film sona erdiğinde kendisiyle tekrar bu sayfalarda görüşmeyi umuyorum.

N.E.M.
Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



Taşınma Maceraları

YİNE EVİMİ SIRTIMA BAĞLADIM, GİDİYORUM

Çoğu kişi için taşınma olayı büyük bir külfettir. Tüm eşyalar paketlenir, her şey birbirine girer, kamyon tutulur, para varsa hamal kiralanır, eşyalar taşınır, elektrik-su gibi bağlantılar yaptırılır, bankalarda ve hemen hemen diğer her yerde adres değiştirtilir, eşyalar yerine yerleştirilir, kutular açılır, taşınılan mahallede etraftaki mekânlara alışılır falan filan işte. Onlarca iş, saatlerce uğraş, büyük bir külfet. Bu külfetin yanı sıra bir de benim gibi hayatın her anından zevk alanlar için bu işin "tantanası" vardır. İşte önümüzdeki haftalarda bu külfetle ve daha ziyade tantanayla karşılaşmak durumunda kalacağım, çünkü yeniden taşınmaya karar verdim...

TAŞAN BARDAK

Geçtiğimiz Salı günü sabahın 7:20'sinde saatimin, 7:30'unda da telefonumun alarmı çaldı. Zar zor yataktan kalkmaya çalışırken dışarıdan öyle bir araba sesi duydum ki bir an şaka olsun diye bizim mahalleyi herkes uyurken Nascar pistinin yanına taşıdılar sandım. 2-3 saniyelik motor sesinden sonra 1-2 saniyelik bir fren sesi duydum ve o bildiğimiz kaza sesi... "Allah'ım!" dedim, "lütfen benim araba olmasın bu. Lütfen, lütfen, lütfen!!!" diyerek yataktan kalktım. Jaluziyi araladım ve maalesef mavi bir Chevy Cobalt'ı benim Hummer'a bir güzel geçirmiş şekilde gördüm. Eskiden, özellikle erken 20'li yaşlarda acayip saman alevi sinirine sahip, bir sürü kişiye tekme tokat dalmış biriydim... Son birkaç senedir kendimi bu konuda tedavi ediyorum, ettim de sayılır. Gerçi hâlâ trafikte gereğinden yavaş sürenlere veya saçma sapan hareketler yapanlara ani bir şekilde sinirleniyorum ama hayret edici bir şekilde aşağıya indiğimde sinirlerim gerilmedi. Bunun sebeplerinden biri bana çarpan sarhoş zenci kızın (28-29 yaşında sanmıştım, 21 yaşında çıktı) arabası darmaduman olmasına rağmen bende gözle görülür pek bir şey olmamasıydı. Kadın zilzurna sarhoştu. Sabahın 7:30'unda... Çok sakin bir şekilde 911'i aradım ve polisleri çağırdım, hiç sinirlenmeden olayı sonlandırdım. Kendimle gurur duydum. Her ne kadar kadın 5-6 kere "senin arabana hiçbir şey olmadı, benimki rezil oldu" dese de yine de sinirlenmedim. Eve girdiğimde kendimi tebrik ettim.

HUMMER - LIKE NOTHING ELSE

Evet, Hummer araçların sloganı "Like Nothing Else", hakikaten de bu gereksiz kazadan sonra bunu kendi gözlerimle gördüm. Zaten aracı ilk aldığımda, her aldığım arabaya isim takma huyum olduğundan buna da "The Tank" ismini takmıştım. Resimlerden de göreceğiniz üzere diğer arkadaşın arabası eşekler cennetini boyladı, bendeyse sadece öndeki plastik gril yerinden çıktı ve de çizikler oluştu. Bunlar yüzünden araçta hiçbir yamulma olmamasına rağmen 2500 dolar masraf çıktı. Tabii ki elemanda sigorta da yok... Ne gerek var sigortaya ya onun için, o sigortaya verilecek paraya ayda 8-10 şişe daha votka alınır, sabahın yedi buçuğunda daha çok sarhoş olunur, değil mi gerzek kadın! O yüzden bu kadından para almak da büyük bir dert olacak ve benim arabanın masrafları hem benim cebimden (deductible) hem de benim sigorta şirketinden çıkacak. Tabii bende kimseye para kaptıracak göz yok, o yüzden bu elemanı mahkemeye vereceğim ve de benim deductible olan 500 dolarımı bana ödemedikçe kadının cezasının bitmemesini isteyeceğim. Artık bakalım ne olup ne bitecek bilmiyorum ama en azından deneyeceğim.

Gelgelelim taşınma mevzuuna... Zaten daha evvelden bir kere arabanın içine girmişlerdi, başka bir seferinde yumurta atmışlardı ve birileri devamlı aracın üstüne "bitch" yazıp duruyor. Yani burada kalmanın o Hummer açısından pek sağlıklı olacağını zannetmiyorum. Ayrıca sizlere on sekizinci yüzyıl Meksika Edebiyatı fenomenlerinden "Necessito Burritos"'un sözlerinden birini de hatırlatmak istiyorum; "Bugün arabanın içine giren, yarın evin içine girer." O yüzden buradan taşınmaya karar verdim. Normalde bir yerle kira kontratı imzaladığınızda bozma şansınız olmuyor ama ben yılanı delikten çıkaran dilimle ve sakinliğimle yarın apartman kompleksinin yöneticilerine gidip kontratımı iptal ettirmeye çalışacağım. Taşınmak istediğim yeni yeri de buldum, aylık kirası 300 dolar daha pahalı, bütçeyi sağlam bir şekilde etkileyecek ancak en azından huzurlu olacağım ve bu "ghetto"dan kurtulacağım.

İLK TAŞINMA TANTANAM - 1984

Babamın başka bir şirkette işe girmesi yüzünden ben 3 yaşındayken Ankara'dan Kayseri'ye taşınmıştık. Bunu hatırlamıyorum. Ama babam orada iki sene çalıştıktan sonra Ankara'da başka bir işe girmişti ve ben 4-5 yaşlarındayken Ankara'ya dönüş yapmıştık. İşte bu tantanadan bazı sahneler hâlâ gözümün önünde. Beş yaşında başıma gelenleri nasıl hatırlıyorum bilmiyorum ama demek ki çok etkili bir anıymış. Mesela 4 yaşındayken koşup babamın kucağına atlarken kafamı kalorifere geçirip kafayı yardığım günü de daha dün gibi hatırlıyorum. Neyse, Kayseri'de yedi katlı bir binanın son katında oturuyorduk ve evin tavanı çok yüksekti. Annemlerin bütün eşya kutularını salona dizdiğini çok iyi hatırlıyorum. O kadar çok kutu vardı ki resmen Tetris blokları gibiydi. Bunların üstünde dolaşmıştım, bir kutudan bir kutuya atlamıştım. Çok eğlenmiştim. Çocukluğumdan beri uçmaya ve atlamaya çok meraklı olduğumdan sanırım

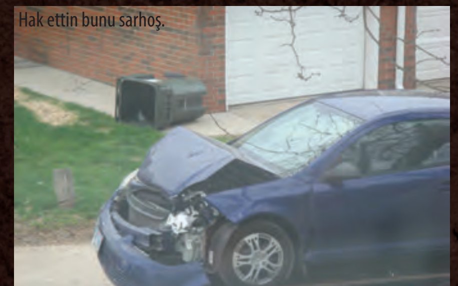

Geometride geniş açıları bu kaput ile daha iyi anlayabilirsiniz.

bu anı beni çok etkilemiş, şu anda bile gözümü kapattığımda o kutuları, o evi aynen görebiliyorum. Enteresandır, o kutulardan sonrasını, kamyona kutu yüklemeyi, Kayseri-Ankara arası yolu, Ankara'daki evimize kutu taşımayı falan hiç hatırlamıyorum. Kayseri'deki tantana bana yetmişti galiba.

ESKİŞEHİR TANTANASI

Eskişehir'de üniversiteye giderken iki sene Dumlupınar Öğrenci Yurdu'nda kaldıktan sonra iki arkadaşımla beraber eve çıkmıştık. Ankara'ya gidip kamyon tutup, annemlerin evinden bütün eşyaları yüklemiş ve Eskişehir'e varmıştım. Açıkçası çok eğlenceli bir macera olmamıştı. İyi hatırlıyorum, unuttuğum halılardan bir tanesini sonradan otobüsle getirmek zorunda kalmış ve perişan olmuştum. Eşek ölüsü gibi oluyor o halılar, tabii o sıralar öyle taksiye falan binecek param da yok, otobüslerde perişan olmuştum. Ne günlerdi lan... İlk evimizde kura sonucu bana ince uzun bir oda çıkmıştı. Odanın genişliği benim yatağım kadardı, düşünün artık şeklini. Ama o odada güneş doğana kadar 8 kişi yaptığımız Worms turnuvalarını unutamıyorum. Tren gibiydi resmen oda, sırası gelen bilgisayar başındakiyle yer değiştirirdi, sonra boş neresi varsa oraya geçerdi, yatak üstü, dolap arkası... Ne eğlenirdik ya sabah olana kadar...

Taşındığımız binada bir sene kaldıktan sonra üçüncü ev arkadaşımızla pek anlaşamadığımızdan ötürü arkadaşım Onur'la iki kişi başka bir eve taşınmıştık. Hemen yanındaki binaya. Ehueuhe. O yüzden kamyon derdi falan olmamıştı ama binalar arası onca eşyayı taşıyana


Hak ettin bunu sarhoş.



kadar bayağı bir yorulmuştuk. Tuttuğumuz yeni evin salonu benim odam olacaktı ve çok heyecanlıydım. Çok enteresan bir evdi aslında o da. Odalar iyiydi ama mutfak falan çok eskiydi, balkon duvarından yamuk bir şekilde çıkmış enteresan bir boru vardı falan ama işte yine de heyecanlıydık. Elimde kamera, bütün dairenin görüntülerini çekip annemlere yollamıştım. Tabii o zamanlar kamera görüntülerini bilgisayara atmak falan süper yüksek teknolojiydi bizim için. Taşındıktan birkaç hafta sonra yanımıza Mehmet Ali isimli arkadaşımızı da almıştık, eve yeni bir tat ve mavra konusu dahil olmuştu. Üniversite hayatı yaşayıp ev tutanlar varsa bilirler, iki kişi olunca pek tantana olmaz ancak üç kişi olursanız ev hayatı çok daha zevklidir. Hem kira da üçe bölünür. Ne güzel işte.

17 AĞUSTOS

Ne yazıktır ki bu yeni binaya taşındıktan 2-3 ay sonra talihsiz 17 Ağustos depremi oldu ve taşındığımız bina çok eski olduğu için "bir an önce buradan kurtulmalıyız gençler" dedik. Ve Eskişehir'deki üçüncü evimizi bulduk. Bu da enteresan bir evdi, ben yine salonu almıştım ve salon süper sehim yapmıştı. Girişe bir pil falan koyduğunuzda o pil yerin eğikliğinden yuvarlanıp salonun ortasına kadar gidiyordu. Ne yapalım, insanda para olmayınca seçim yapma lüksü de pek olmuyor. Neyse, bu eve taşınma maceramız sanırım hayatımdaki en zevkli taşınma macerasıydı.

Yeni evimizi kiralayıp bütün kâğıtları imzaladıktan sonra sıra taşınmaya gelmişti. Mehmet Ali o sıralar bir mobilyacıda çalıştığı için "lan olum ben bizim patronun kamyonunu getiririm, onla taşınırız, para vermeye gerek kalmaz" dedi. Bizde de para olmadığından "süpersin la Memo" dedik.



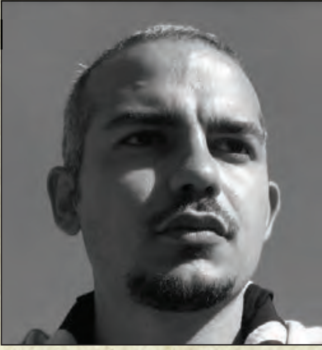
Neyse abicim, paketlemeler falan tamamlandı, Onur'la gözümüzden ter akıyor, her şey hazır, ancak hala Mehmet Ali'yi bekliyoruz. Tabii ki Mehmet Ali'nin patronunun kamyonu işyerini kapattıktan sonra vereceğini akıl edemedik, saat 8 oldu, Mehmet Ali telefon etti "en sonunda kamyonu aldım, getiriyorum" dedi. Tabii ben olayın tantanasındayım, mavrasındayım. Onur bu tür şeylerden çok bunalan bir adam olduğundan maalesef olayın macera yönünü göremiyordu. Bense elime kameramı aldım ve Mehmet Ali'yi aşağıda beklemeye başladım. Mehmet Ali'nin tipi o kamyona süper gidiyor, adam sanki 25 senelik kamyoncu, bir de kamyonu geri geri apartman kapısına yakınlaştırmaya çalışırken oradaki duvara kamyonun aynasını çarpıp kırmaz mı... Vallahi altıma işeyecektim bilader ya, akşamın 9'u hava kararmak üzere, bir ton eşya var taşınacak, adam geri geri gelirken gacırt diye kamyonun aynasını kırdı. Ben orada gülüyorum, Onur orada daralmış vaziyette sinirleniyor, Mehmet Ali gülmekle telaş arasında kalmış...

KAMYON ARKASI MANZARASI

Neyse, bir arkadaşımızın da yardımıyla dört kişi bütün eşyaları kamyona yükledik. Saat 11:15 falan olmuştu, her şeyi yükleyip bağladıktan sonra Mehmet Ali yine kamyoncu pozisyonunda direksiyona geçti, ben ve Onur da kamyonun arkasına geçtik. Düşmemek için sağa sola tutunurken gözümü karartıp yanımda taşıdığım kamerayı çantasından çıkardım ve o karanlıkta, o telaşta kamerayı Onur'a yönlendirip "Onur, kameraya çekiyorum lan, ehuehuehueh" dedim. O sırada hem kamyondan düşmemek için, hem de en arkadaki aynanın devrilmemesi için zar zor her tür maymunluğu yapan Onur'un "lan olum vallahi iyice saçmaladın, ne olur kapat şunu ya" deyişini çok iyi hatırlıyorum. Benim için o zamanlar hayattaki en önemli şey mavra yapıp gülüp eğlenmekti, hayatın tadını çıkartmaktı. Gerçi bu olayın üzerinden on sene geçmiş olmasına rağmen şu anda bunun değiştiğini söyleyemeyeceğim. Hâlâ saçmalıyorum, gülüp eğleniyorum, hayatın suyunu sıkıp bardak bardak içiyorum.

Gecenin bir körü, saat 11:30'da bütün eşyaları yeni apartmanın önüne boşalttık, Mehmet Ali kamyonu bırakmaya gitti, biz de bir kamyon dolusu eşyayı apartman sakinlerini rahatsız etmeden nasıl taa yedinci kata çıkartacağımızı düşünmeye başladık. Tabii Onur daraldı iyicene, bense salak salak her şeye gülmeye devam ettim. İddia ediyorum, hayatta benim kadar çok gülmüş çok az insan vardır. Neyse, bu sırada apartmanın kapıcısı geldi. Kendimizi tanıttık ve olayı anlattık. Herif yüzyılın şerefsizliğini yapıp asansörü kapattı ve "apartman kurallarına aykırı" falan dedi. İşte o noktada ben sokakta sabahlayacağımızı düşünmeye başladım. Zaten yaz vaktiydi, hava pek soğuk değildi, benim için pek bir sorun olmazdı ama tabii ki evde sabahlasak daha iyi olurdu. Çaresizliğimizi gören kapıcı "adam lâzım mı" diye sordu, biz de ne kadar tutacağını sorduk. Çok iyi hatırlıyorum, apartmanın kirası 120 milyon muydu neydi, kapıcı bizden 30 milyon istemişti. Artık çaresizlikten o kabul ettik. Herif o anda ortadan kayboldu ve yemin ediyorum 3 dakika içinde 4-5 tane adamı asker gibi hazır etti. Diğer apartman kapıcılarıydı sanırım bunlar. Ancak biz parayı verdikten sonra adam yüzyılın değil, bin yılın en büyük şerefsizliklerinden birini yapıp asansörü geri açtı ve eşyaları asansörle taşımaya başladılar! Sinirlendik tabii ama parayı zaten vermiştik, aramızda anlaştık ve heriflerle bu konuda kavga falan etmedik. Bizim için önemli olan o eşyaların o gece eve girmesiydi. Velhasıl bu adamlar karınca gibi çalışıp bir saatte falan her şeyi taşıdı. Kapımızı kapatıp sevinçle birbirimize sarıldık. Tabii benim elimde hâlâ kamera. Ehueuhe. Ama işte Onur'a şimdi o görüntüleri yollasam sanırım bana teşekkür eder bu macerayı belgelediğim için... Hayatımda en zevk aldığım günlerden biriydi. Yorulduk mu? Yorulduk tabii ama ben yorulduğum kadar da eğlendim. Eğlenmekle kalmadım, üzerinden on sene geçtikten sonra bu yazıyı hazırladım, her şeyi yeniden yaşadım ve şu anda hâlâ gülümsüyorum.

Yahu uzun zamandır NEM'de anı anlatmamıştım. Ne kadar özlemişim, daha ne olduğunu anlamadan sayfayı bitirmişim. Halbuki planlarıma göre bütün taşınma maceralarımı bu yazıda toplayıp bitirecektim ama daha Amerika maceralarına bile geçiş yapamadım. Neyse, sağlık olsun, bir sonraki ay tekrar devam ederim, hem eğer yarın başarılı bir şekilde kontratımı bozabilirsem 10 Mayıs günü taşınmayı planlıyorum, o günden de resim falan çekip onu da eklerim bir sonraki yazıma. Şimdilik benden bu kadar, önümüzdeki ay görüşmek üzere arkadaşlar...



HAYALET GEMİ

Ö. Batu Hergünsel
batuhergunsel@hotmail.com

14º 41' 32.18" S – 75º 08' 57.05" O

Kimse sanatımı takdir etmiyor.. "Hâlâ çocuk işte" diyorlar, "sağa sola bir şeyler çiziktirip duruyor". Ben sanat yapıyorum yahu! En güzel resimleri ben çiziyorum ama hiçbirinin umrunda değil ki. Gördüğüm her şeyin aynısını çizerim ben. Üstelik sadece çizmekle de kalmam, heykeltıraşlık da gelir elimden. Taşları yontarım, şekillendiririm, cilalarım. Kendime taştan oyuncaklar yaparım. Ama görmezler, görseler de beğenmezler, beğenir gibi yapsalar da anlamazlar zaten. Tek söyledikleri "bunlarla neden vakit kaybediyorsun, yapacak başka işin yok mu senin?" Yok işte! Benim işim de bu, oynamak, ne var!

Başlangıçta umursamazlıkları işime geliyordu. Kimse bana karışmadığına göre ben de rahatça resimlerimi heykellerimi yapabiliyordum. Sonra yaptıklarım göze batmaya başladı. Sağa sola çizdikçe "git başka yerde oyna" sesleri artmaya başladı. Hepsi boş kafalı işte, hâlbuki ben onların yaşadıkları yeri, evlerini, sokaklarını güzelleştiriyorum. Yok arkadaş, boşuna uğraşıyorum. Onlar beni istemiyor, ben neden kendimi paralıyorum ki!

Geçen gün sabrımı taşırdılar. Güzel güzel resim çiziyordum. Tamam, belki komşunun duvarıydı ama görseniz o kadar eski, o kadar çirkin bir duvardı ki… Başlangıçta niyetim birkaç rötuş yapmaktı ama baktım öyle rötuşla filan olmayacak, kolları sıvadım, şöyle büyük, güzel bir desen çizeyim istedim. Tüm dikkatim işteyken (iş dediğime bakmayın canım, basbayağı sanat!) komşunun bağırışıyla sıçradım! Kulaklarım patladı sandım, öyle bağırılır mı yahu!.. Neymiş, çizecek başka yer bulamamış mıyım, duvarı mahvetmişim, anneme beni şikâyet edecekmiş, miş miş miş… Bir tartaklamadığı kaldı.

Yetti artık! Bundan sonra size sanat manat yok. İsteseler de bir daha ne o çirkin evlerine, ne o bakımsız bahçelerine el sürerim. Zevksiz şeyler! Ben de ne yaptım, arkadaşların yeni keşfettiği bir yer varmış, oraya gittim. Biraz tenha bir yer ama değişik değişik çiçekler, böcekler, daha önce görmediğim hayvanlar var. Hem sessiz sakin, karışan görüşen de yok. Aferin bizim çocuklara, kıyak yer bulmuşlar. Zaten sanatçı dediğinin arada kaçabileceği, yalnız kalabileceği bir yer olacak. Zaman zaman kendisini kapatacak, üretecek, kendisini geliştirecek. Başkalarının takdirini bekleyerek olmaz bu iş…

Kendi kendime oynarken bir örümcek buldum. Çevresini umursamadan, kimsenin ne dediğine bakmadan sakin sakin ağını örüyordu. Benim gibi yani… Uzun uzun örümceği seyrettim, sonra da onun resmini yaptım. Çok güzel oldu, tıpkı gerçek örümcek gibi. Örümceğin yuvasından uzaklaşıp biraz gezineyim dedim, bu sefer de havada süzülen bir kuşa rastladım. Ne kuşu olduğunu bilmiyorum ama geniş kanatlı, sivri gagalı güzel bir şeydi. Oturdum bu kez de kuşun resmini çizdim. Bence örümcekten daha güzel oldu.

Hava sıcaktı, bir su kenarında biraz mola verdim. Kumluk, güzel bir yermiş burası da. Dinlenirken bir taraftan da taşlarla oynuyordum. Baktım ki şekil vermeye çok elverişliler, hemen orada yontup küçük bir heykelcik yaptım ama tam istediğim gibi olmadı. Elime yeni bir taş alıp onu yontmaya başladım. Baktım bu da fena olmadı gibi ama ı-ıh, istediğim bu değil. Onu bırakıp yenisini aldım, sonra bir yenisini, sonra bir tane daha. En sonunda istediğim gibi bir tane yaptım, cebime attım. Saat de geç olmaya başlamıştı. Eve dönüş için yola koyuldum, hem annem merak eder sonra.

Eve döndüğümde yemek hazırdı, nereye gittiğimi neler yaptığımı anlattım. Bir anda annemin yüzü değişti. Ben ne yaptığımın farkında mıymışım, hiç olacak iş miymiş, istediğim gibi her yere çiziktiremezmişim, bunun sonuçları nereye varırmış!.. "Tamam" dedim, "bu kadar olay çıkacaksa bari yarın dönüp yaptıklarımı sileyim, konu kapansın". Meğer resimleri çizdiğim yerde zaman bizimkinden farklı işliyormuş. Ben oradan eve dönene kadar geçen sürede o tarafta neler olup bitmiş, bilmeme imkân yokmuş. Babam eve gelince benimle görüşecekmiş. Nerden bileyim, bana hiç anlatmadılar ki, bilsem gider başka yerde oynardım…

Diyorum ya, artık burama kadar geldi. Hem sanatımı anlamıyorlar, hem de yapmama engel oluyorlar. Aman bana ne, ceza da alsam oraya yine gideceğim, yine çizeceğim, hem aklıma başka bir fikir geldi. Bu sefer diğer kumsala gideyim.

Taşlardan küçük üçgen şekilli evcikler yapar oynarım.

Güney Peru'daki Nazca Çölü'nde bazı canlı biçimlerini ya da geometrik şekilleri andıran, yere çizilmiş, bazıları kilometrelerce uzunlukta olan çizgilerin hangi amaçla çizildikleri belirsizliğini korumaktadır. Uydu fotoğraflarında belirgin olarak görülen çizgilerin oluşturulma tarihi hakkında çeşitli tahminler bulunsa da kesin tarih saptanamamıştır. Tıpkı Paskalya Adası'ndaki dev heykeller ve Mısır Piramitleri gibi Nazca Çizgileri de arkeolojinin büyük gizemlerinden biri olmaya devam etmektedir.

Eski kılavuz kaptanlarımızdan biriyle Hayalet Gemi yolculuğu… Hayaletlere de, karanlık sulara da selam olsun.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Sistem Adamı

Okuldayken matematik dersinden hoşlanır mıydınız? Ben gizliden gizliye nefret ederdim. İntegralden tiksinmiştim (matrislerin gönlümdeki yeri ayrıydı ama). Daima kılpayı aldığım notlarla geçtim matematikten. Bakın, "hocanın verdiği kıt notlar" demiyorum, sorumluluğu tamamen üstüme alıyorum. Daima anlamadan, ezberleyerek geçtiğim için az daha üniversite sınavına girmemi engelleyecekti matematik ve yandaşı dersler (geometri vs).

Üniversiteyi kazanınca "oh!" dedim "lise matematiğinden yırttık!" Lakin o da ne?! İlk sınıftan başlamasın mı matematik yine? Fotokopiciden aldığım Mat1 föyüyle ilk tanıştığım anı size anlatamam. Hafif sıcak, hafif kumlu, komple rahatsız edici föyü kurcalarken "bu ne ya?!" demiştim, "komple harften oluşuyor bu formüller?!" Evet, rakamsız matematikle tanışmam işte tam da böyle olmuştu.

Siz öldürdükçe geri dönen Freddy gibi, kâbusum geri dönmüştü. Hem de daha güçlenmiş olarak. Vizeler yaklaştıkça, geceler boyunca ben mat föyüne baktım, o bana baktı. Başka hiçbir derse çalışamaz oldum bu bakışmalarımız yüzünden. En sonunda dayanamadım, Tuna hocanın kapısına dayandım. Hayattaysa Allah uzun ömür versin, inanılmaz anlayışlı, süper iyi bir adamdı. "Hocam! Ben bu dersi anlamıyorum, gecelerdir uyku uyuyamadım, ama olmuyor. Ne olur bana bir yardım edin!" dedim. Güldü muzip muzip. "Yani Sinan, rakamları çıkartılmış matematikten ne diye korkuyorsun? Onu şunla sadeleştir, bunu onunla götür, al sana sonuç…" Muzip bir adamdı Tuna hocam, her zaman beklediğiniz cevabı vermezdi. Kös kös yurda geri döndüm. Vizeme iki gün kalmıştı.

O gece standart föy-Sinan bakışmalarımıza devam ettik. Saat gece üçe falan geliyordu sanırım, birden beynimde birtakım nöronlar "çıt" etti sanki. Sanki föye o kadar uzun, o kadar kasılarak bakmıştım ki nöronlar "yetti gayri!" diyerek daha önce kurulmamış bağlantıları bir anda kurdular (gözümün önüne Code Geass gücü kullanımı geliyor bu noktada :) ve anlamaya başladım. Tüm sistemi, formüller ve kısaltmalar arasındaki ilişkileri kurabiliyor, işlemlere anlam verebiliyordum. "Demek ki eşref saatim gecenin üçünde geliyormuş" dedim ve ya Allah deyip giriştim föye…

İki gün sonraki vizeden 87 aldım. Üniversitenin ilk döneminde aldığım en yüksek notlardan biriydi.

***

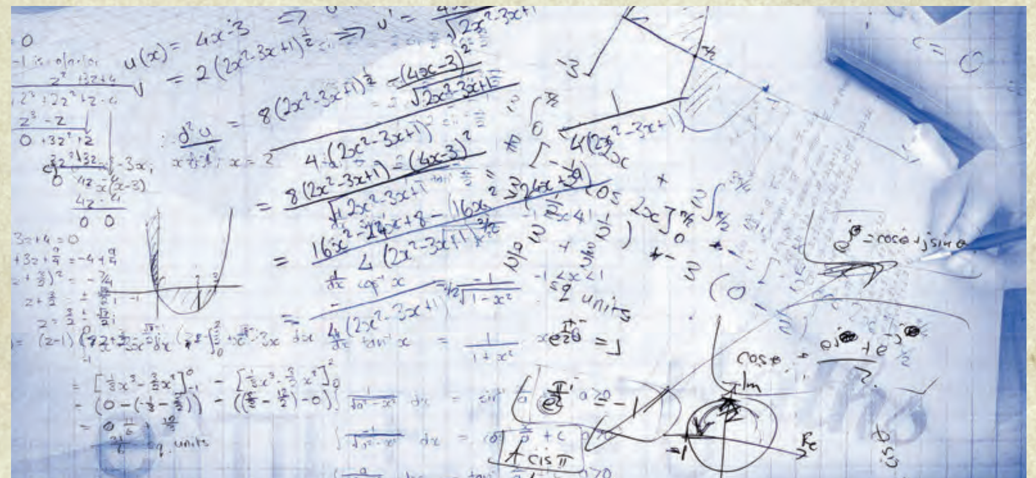
O günden sonra neden hayatımın belli alanlarında anlaşılmaz sızılar çektiğime anlam verebilmeye başladım. Ben her zaman böyleydim ama daha önce fark etmemiştim: Ezberleyemiyordum. Herhangi bir şeyi olduğu gibi hafızaya almak için, onu anlamaya harcamam gerekenden 10 kat fazla enerji ve zaman harcıyor, o bilgiyle işim biter bitmez hafızamı temizliyordum. Bu bir gerçekti. Tuna hocanın en karmaşık formüllerinden yola çıktığım o andan sonra, hayatımda artık anlam veremediğim bir şey olduğunda, arkasındaki mekanizmaları ve sistemi çözmeye, daha sonra da kendim için anlamlı kılacak sistem özetlerine çevirmeye başladım istemsiz olarak.

Bu yüzden sık sık ofistekiler, evdekiler ve beni tanıyan herkes "sistem adamı" der bana. Yaptığım her işi yürüyen bir sistemin üzerine kurmadan, yapılacak her şeyin ardındaki sistemi anlamadan hareket etmem.

Sistemler üzerinde dönen bir hayata sahip olunca, insanların ezberden "bu böyledir, çünkü bize böyle dendi" dediği en büyük konularda bile kendi sisteminizi kurmaya başlıyorsunuz. Madde, mana, din ve inanç, mitoloji ve gerçek nedir? Bilincimizi oluşturan tüm kabul edişlerin ardında yatan sistemler ve bunların birbirleriyle ilişkileri üzerine kafa yormaya başladım. Birbiriyle hiç alakası olamayacak olaylar arasında, tesadüf denemeyecek derecede imkânsız görünen bağlantıları algılamaya başladım. Veya düşünmekten kafayı çıtlatmış da olabilirim. Öyle olmadığını umuyorum.

Bu durum, bilinç düzeyindeki hiçbir şeyin anlamsız, amaçsız ve başıboş olmamasını, bir şeyin diğer her şeyle ilişkili olması halini de beraberinde getiriyor. Kelebek etkisi denilen şey gerçekten de var ve gerçekten çok ama çok dikkatli bakarsanız onun kanat çırpışıyla kasırga arasındaki bağlantıyı kurabilirsiniz.

Tuna hocanın formüllerinden sonra, anlam veremediğim şeylerin arkasındaki mekanizmaları çözmeye, onları anlamlı hale getirecek sistemler kurmaya odaklandım.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Hayatımızı Kolaylaştıran Her Şey...

Ne zamandır evdeki bilgisayara el atmıyordum. Arada bir ekran kartı değiştirmiştim, bir de format o kadar. Harici disklerimden ardı ardına gelen ihanetlerin de etkisiyle, dur şunu şımartayım deyip sıkı bir disk takviyesi yaptım. Zaten ofisteki veri depomuz çökmüş, RAID'i dağıldığından diskler boşa çıkmıştı. Bütün diskleri taktım alete, paşalar gibi 4.9TB bilgisayarım oldu.

İnsan bu kadar disk alanını ne yapar? Hiçbir şey yapamaz elbette, neyle dolduracaksın? Bütün interneti mi indireceksin? Ama eylemin sebebi ihtiyaçtan çok şımartılma isteği ya, on disk olsa onunu da takacağım. Gerisini tahmin etmek zor değil tabii, ağzı burnu dağılan bilgisayar, şişen anakart ve güç kaynağı, düzelteceğim diye kasa içinde geçen saatler. Bunca senedir ne zaman bilgisayarımı şımartmak için harekete geçsem sonu hüsran olmadı mı zaten? Ne zaman ki süper bilgisayarım oldu, donanımla boğuşmaktan oyun oynayamaz, iş yapamaz hale geldim. Çift ekran kartı yaptım, biri yandı. Su soğutma taktım, sabah kalktığımda kasayı su basmıştı. Üç işletim sistemi birden kurdum, üçü birden patladı. Hiç akıllanmadım, hep durup durup dürttü şeytan. Ama ne zaman ki kendi haline bıraktım, mütevazı bir sistem oldu bilgisayarım, sorunsuz dertsiz oyunuma baktım.

"Az çoktur" demiş, ünlü mimar Mies van der Rohe. Estetik kaygılar mıdır sebebi, yoksa ne zaman azıcık karmaşık bir bina dikse bin bir problemle karşılaşması mı bilmem. Ama ne zaman açgözlülüğe yenik düşüp sonunda bilgisayarı dağıtsam aklıma gelir. Bir de Godfather Part III'den bir sahne. Don Carleone (Al Pacino) yıllarca mafya ailesini yasallaştırmak, kirli işlerden kurtarmak için çabalar. Tam kurtulduğunu düşündüğü noktada çatışmanın, ailesi için daha büyük tehlikelerin ortasında bulur kendini. Sicilya'daki evinin verandasında kardeşiyle konuşurken şunları söyler: "Tüm yaşamım boyunca toplum içinde daha yükseğe çıkmaya çalıştım. Her şeyin düzgün ve yasal olduğu yükseklere. Ama ne kadar yükseğe çıktıysam o kadar bozuluyor her şey. Bunun bir sonu yok mu?"

Belki de hataydı

Bilgisayar dediğin nedir ki? Ne kadar dağıtmış olursan ol, en fazla birkaç saat debelendirir, ne taktıysan çıkarırsın sonunda, paraya kıyar iki parça değiştirirsin, servise verir üç gün kullanmayıverirsin. Ama bilgisayarlarımız gibi yaşamlarımız da karmaşıklaştıkça dağılmaya başlıyor parça parça. Her şeyin küçük, basit ve sorunsuz olduğu günleri özler oluyorsun. Karmaşıklaştıkça her şey, karmaşanın kölesi oluyorsun. Çocukluğa özlem diye bir hadise vardır ya hani. Bir kırk beş boy, yara bere içinde dizler ve hep akan bir burun mudur özlemin sebebi, yoksa her şeyin basit, hayatın gamsız oluşu mu?



"Çok mu abarttık yoksa" diye düşünmeden edemiyor insan. Bu kadar da ileri gitmemeliydik belki. Hayatı kolaylaştırmak adına ne yaptıysak sonunda daha karmaşık hale gelmedik mi? Cep telefonları hayatımızı kolaylaştıracaktı hani? Gelişmiş bir telefonun bütün özelliklerini kullanmak küçük bir uçağı kullanmaktan daha karışık değil mi? Eskiden gün içinde taş çatlasa bir iki kilometre yol kat ederdi insanlar. Ama hayatımıza kolaylaştıracak diye soktuğumuz arabalar sağolsun, şehirler büyüdükçe her gün onlarca kilometre yapar olduk. Yüz sene önce ulaşımın tek derdi atın samanıyken artık vergisi, kaskosu, yağı, lastiği, temizliği derken hayatımız araba teferruatına boğuldu.

Çarpıcı örnek bulacağım diye gereksiz yere zorlamayacağım. Bir durup çevrenize bakın. Sizi kuşatan kalabalığa. O kalabalık içindeki her bir objenin, her bir kavramın sonu gelmez detayını düşünün, her birinin bilmek, hükmetmek zorunda olduğunuz detaylarına, işlevlerine, ilişkilerine bakın. Hani hayatımızı kolaylaştıracaktı bunlar?

Hele ki ilişkiler. Bizans'a entrikacı derler, modern insanın günlük entrikalarını tepesine yığsanız, Bizans imparatorunun nutku tutulurdu herhalde. Hele ki iş ilişkilerine hiç girmeyin. Herkes o kadar farklı, o kadar hesapçı ve her attığınız adımda düşünmeniz gereken o kadar çok şey var ki. Sanmıyorum ki hiçbir sultanın, imparatorun çağdaş iş adamı kadar düşünecek, hesaplanacak, dert edilecek sorusu, sorunu olsun.

Çok mu ileri gittik cidden, bundan daha da ileri gidecek miyiz? Bundan da mı karmaşık olacak her şey? Yükseldikçe daha da bozulacak mı huzurumuz? İnsan beyninin fiziksel bir kapasitesi yok mu yahu? Nasıl alacak kafamız bunca detayı? Acaba sosyal ve teknolojik evrimimiz bir noktada fiziksel sınırlarımızı aşacak mı? O zaman hayatımızı kolaylaştıran her şeyi kolaylaştırmak için kafamıza çip takıp mı gezeceğiz? O çip daha çok sorun açmayacak mı başımıza? Kapasitesi yetecek mi acaba? Güncellenebilecek mi? Ona da 4.9TB disk takabilecek miyim? Acaba insan kafasının içinde bu kadar disk alanını ne yapar? Bir hayat sığar mı acaba içine?

Her şeyin küçük, basit ve sorunsuz olduğu günleri özlüyorum hayatı 'kolaylaştıran' karmaşık aletlere teslim oldukça.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Sürpriz Tencere

Biliyorum, yaşayan her şeyin bir parçası gecikmişliği duymak zorunda ama bir hamster gibi o çemberi turlayarak da geçirilmemeli hayat.

Geç kaldım, geç kaldım, çok fena… Elim ayağıma dolaşıyor, kafa karışık, kalbim yerine sığmıyor, niye bu kadar dar yaparlar ki bu göğüs kafeslerini? Sesler duyuyorum bir sürü. Hepsini ayrıştırmaya, içlerindeki cümleleri bulmaya falan vakit ayırsam mı? Çevrede insanlar var, tanıdık. Selamlaşmak fazladan zaman istemez aslında ama kaptırdım bir kere, geç kaldığım fikrinden başka bir şeye odaklanamıyorum. Başım dönüyor. Başım döne döne geliyor, omzuma çarpıyor. Geç kalmak bu işte, omzun daima çarpacak bir şey buluyor… Ve biliyor musunuz, bu bana hep oluyor.

Bir sabah güne "geç kaldım" diye başladım, o zamandan beri o günün peşinde koşturuyorum. Ya da hayatımın peşinde mi demeliyim? Yakalamayı çok da ummadan, artık bütün bir yaşam biçimi olarak kabullendiğim bir şey geç kalmak. Nasılsa geç kaldığım kabulüyle her şeyi kaçırarak ve kaçırdığıma üzülerek yaşadığım bir hayat var. Yapılan okuma listeleri, bir umut alınan festival biletleri, haftada bir yapılan ve haftada bir ertelenen sosyalleşme planları, "bu ay dergiye çok erken girelim tamam mı"ların birikmeye devam eden ağırlıkları, ertelenip durduğu için artık hafifletmeyen ama pek güzel yoran tatil hesapları… Bunları toplayınca görüyorum ki yakalamaya çalıştıklarım, daha büyük bir gecikmenin yeni gerekçelerinden başka bir şey değil. Zamanı şuradan çalıp buraya eklemenin, bitmeyen o loop rüyalardan birinin içinde bir kum saatinin akıp giden zerrelerini saymaya çalışmanın, olmadı deyip baştan almanın bitmeyen hikâyesi bu. Şimdi bunları yazarken bile fena halde geç kalmış durumdayım.



Zamanın ucunu işte böyle kaçırıyor insan. "Bu iş böyle yapılır, ustası da benim" der gibi, övünür gibi söylüyorum ama tamamen telaştan kaynaklanan bir yanlış anlatma hali bu. Ucu kaçınca, kendi anı içinde olmanın huzurundan yoksun kalınca zaman gerçekten bükülüyor ve bu hiç de "yattaii" bir durum değil. Kendimi süper kahraman değil, süper beceriksiz hissettiriyor. Halbuki kocaman, kurmalı bir oyuncak yüzünden bu kadar sefil olmamalıydım.

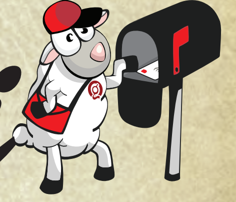
"Tamiri imkânsız saat yoktur" diyor Topkapı Sarayı'nın saat ustaları. Bunu durup dururken de değil yüzyıllar öncesinden kalmış, oradan oraya sürüklenip durmuş, gemilerde, sandıklarda, ceplerde, antika dükkânlarında ve zamanda sayısız yolculuğa çıkmış ve en nihayetinde, bitik halde sarayın saat atölyesine ulaşan bozuk saatlerle geçirdikleri yılların sonunda söylüyorlar. Birbirine yaslanan küçük çarkların, parmaklarınızla tutamayacağınız miniklikte vidaların, çivilerin sadece zamana ayarlı mekanik dünyası için evrensel bir kural bu. Her mekanik saat zamanı takip etmeye ayarlı ve ne kadar bozulsa, hangi parçasını kaybetse de iyi bir saat ustasının dokunuşuyla yeniden hafızasına kavuşmak, varoluşunun tik-taklarını tekrar duymak, vaktin ritmine yeniden kaptırmak şansına sahip, insanlardan farklı olarak. Çünkü insan bir defa kaçırınca o ritmi, hep geriden gittiği fikrine saplanıp kalıyor.

Bir şeyleri kaçırmanın en fena tarafı, sanki bir işe yarayacakmış gibi "şimdi"lerden yemek. Sen geçmişle arandaki açık hesabı kapatmaya debelenirken vakit yok diye selam vermediğin o insanlar, o okumadığın kitapları almaya gidiyorlar, yetişemediğin arkadaş buluşmalarında "çok meşgulmüş bu sıralar" diye bahsedip geçiyorlar, izlemek istediğin o filmlere gidiyorlar birlikte, seni almadan. Elinde bozuk bir saatle kalıyorsun. Kum zerrelerine bakıp saymaya devam ediyorsun, sonsuz "yanlış zaman" döngüsü içinde, bir başına ve huzursuz.

Belki de bize esas gereken bir anlığına geç kaldıklarımızı unutmak, hiç kıpırdamadan durup eskilerin izlerinin silinmesini beklemek, yakınmadan, arkasından üzülmeden, saate filan bakmadan zamanın geçmesine izin vermek bir süreliğine. O kadar geç kalmalıyız ki belki de, asla yetişemeyeceğimizi bildiğimiz bir yerden başlama şansımız olsun. Zamanın çizdiği çemberlerin sonu yok biliyorum, yaşayan her şeyin bir parçası gecikmişliği duymak zorunda. Ama bir hamster gibi o çemberi turlayarak da geçirilmemeli hayat.

Evet çok geç kalmış durumdayım. İnsanlara, metinlere, gündelik basit hayata, resmi evraklara, mevsimlere… Ama hâlâ anlar var yaşadığım. Mesela bugün… Ofise her gün dört tencere içinde çeşitli deneysel gıdalar getiren bir yemekçimiz var bizim. O dört tencereden birinde daima çorba olduğunu, birinden pilav ya da makarna gibi bir şey, üçüncüden de bir çeşit sulu yemek çıkacağını bildiğimiz bir düzende karnımızı doyuruyorlar. Ama bir de dördüncü tencere var, ismine sürpriz tencere diyoruz çünkü kapağını açmadan tahmin edemiyorsun oradan ne çıkacağını. Bazen kutu kutu meyve suyu sıkıştırıyorlar içine, bazen sütlaç kapları, zaman zaman yoğurt, salata, genellikle de hayal kırıklığı. Bugün mutfağa uğradığımda yine merakla açtım o kapağı ve evet, karşımda yeşil yeşil, irili ufaklı bir mutluluk resmi olarak duruyorlardı. Avcumu daldırıp tutabildiğim kadarını aldım, yıkamadan etmeden ağzıma götürdüm, gerçek anlamda mutlulukla dişledim bir tanesini. Yılın ilk eriğiydi, nefisti. Yetiştirmem gerekenleri boş verip avcumdakileri bitirdim. Masama dönüp saate baktım, 14:41'di. Yaşamın içinde bir anı yakalamanın huzurunu sindirdikten sonra, bıraktığım yerden söylenmeye devam ettim… "Çok geç kaldım, çok."

Posta İdaresi



"BANA 'ABİ GEL BİR FIRT ÇEK' DEYİP MİSAFİRPERVERLİKLERİNİ GÖSTERDİLER."

Aylardan Mayıs. Sokaklara dökülüyoruz. Kapıları zorluyoruz. Duvarları aşıyoruz. İçeri giriyoruz. Biz geliyoruz.

"X TİPİ" HAYATLAR

Selamlar oyunsever dostlar,
Oyunu hakkıyla oynayanlara selam olsun, gecesi gündüzü oyun olanlara selam olsun. Bitirdikten sonra eli-ayağı yanan oyunkoliklere de selam olsun. Oyunun finalinde tam "bitirdim" derken, nerden çıktığını bilmediği bosslar karşısında oyun aleminin en hazin yenilgilerini tadanlara selam olsun. "Bu da oyun mu be!" deyip CD'yi bir kenara atan (arkasındaki o oyuna verilen emekten bihaber) kardeşlerime de selam olsun. Az kaldı şu bölümü geçeyim derken, ellerinde kabarcıklar olana, nasır tutana selam olsun. Son olarak, "şu arabayı da geçip yarışı bitireyim" derken, benim gibi son virajda takla atıp da sinirden orijinal 3 tane PS2 joystick'i kıranlara da selam olsun.

Bu kadar bol bol selamdan sonra "bu da kim yahu" demeniz gayet normal. O zaman müsaadenizle tanışalım. Ben Turgay Erbay, 1965 Elazığ doğumluyum. Lise mezunu olup, bana göre olmasa da arkadaşlarıma göre sıkı oyuncuyum. Ama bu tabii bir zamanlardı. Mektuptan ve adresten de anlayacağınız gibi maalesef şu an tutuklu durumdayım. Evliyim ve ellerinizden öper 3 çocuk babasıyım. Hepimizi Allah kurtarsın, amin. Akıllı insan hatalarından ders alandır. Ders almıyorsa, "nato kafa, nato mermer" hesabı. Artık ümidimiz Allah'a kaldı. Umarım yeni anayasamızdaki maddeler değişirse o zaman tahliye olabilirim inşallah. Neyse kendi dertlerimizle vaktinizi daha fazla alıp da canınızı sıkmayayım. **[kırp, kırp – MK]** Daha sonra PS2'yi çıkardı Sony. Hiç unutmam PS2'yi almak için iki gün sokaklarda kaldım. Beşiktaş'taki Darphane'nin aşağısında Sony'nin baş bayii ve tamircisi vardı. Tabii onlar satmıyordu ama arkadaşım aracılığıyla PS2'yi almıştım. Yanılmıyorsam Belçika'dan gelmişti, burada ana bayisinde bile yoktu... Annem sabahın 4'ünde 5'inde kapatmaya geliyordu PS2'yi, gayet nazik bir şekilde -kafatasıma bastonuyla vurarak- beni ekarte etmeye çalışıyordu. En sonunda intikamımı aldım. Annemin gene bir sabah usul usul bana yaklaştığını anladığım sırada, o esnada oynadığım Silent Hill 2'nin o güzelim (!) kusan düşmanını görünce iki hafta rahat ettim. **[kırp, kırp - MK]** Diğer 20 oyunum da tamamen orijinaldir. GTA3 için İstanbul'da az sürtmedim. Tinercilerle ahbap olduk. Bana "Abi gel bir fırt çek" deyip misafirperverliklerini gösterdiler.



Herkesin hayalindeki oyun odası kendine.

SON KARAR — Oyungezer Mayıs 2009

İçecek Tüketimi	★★★★☆
Konser Dedikoduları	★★★★★
Ofis Bulmaca	★★★★★
Ofise Yerleşmece	★☆☆☆☆

Ne kadar Okunur? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Oyungezer Mayıs sayısı, ÖSS'ye yaklaşmanın bilinciyle özel "sınıf" uyumluluğuyla üretildi. Test aralarında tüketin.

SINIF · YATAK · WC · YOL

Hayalinizdeki oyun odası

Tekrardan merhabalar,
Bir oyun odası yapmayı, ortalama 30 metrekarelik bir odayı bu şekilde düzenlemeyi düşünüyorum. Bir oyun odası sizce nasıl olmalıdır, bir oyun odası tasarlayabilir misiniz? Buna uygun olarak, oyuncu için ideal bir projeksiyon makinası söyleyebilir misiniz? Yayın hayatınızda başarılar...
Halil Sevim

Halil senin sorunu fırsat bilip Posta İdaresi "Hayalimizdeki Oyun Odası" mini dosya konusu hazırladık. Bakalım muhtelif editörlerimiz bu konuda ne demişler:

Yiğitcan: Bir HD, bir normal TV, bir SNES, Game Boy Color, 20GB bir PlayStation 3, DS Lite ve bir Wii. Odanın bir duvarında SNES oyunları, bir duvarında GB/GBC/GBA/DS oyunları (hepsi kutulu), bir duvarında PS2 ve PS3 oyunları, son duvarda da Wii ve GC oyunları olsun böyle =)

Volkan: Büyük bir odada, 2 güneş gören pencere + balkon (bol çiçekli). 42" Full HD TV + sağlam bir ses sistemi. SNES'ten PS3'e tüm konsollar. Favori oyunlarım. En kral oyunu çok rahat oynatabilen bir PC + 100mbit bağlantı. Tüm Guitar Hero oyunları ve full set. Langırt ve bilardo masası. 2 tane arcade (kabinli) makinesi. Koşu bandı + bisiklet. Mini bar. Sevgili (böhüee).

Göker: Madem hayali, ben kendimi oynadığım oyunda hissetmemi sağlayacak bir sanal gerçeklik sistemi istiyorum. Düşüncelerimle yönlendirdiğim karakterin (veya mümkünse oyundaki karakter ben olabilirim, çok daha iyi olur) yaptıklarını çok daha hafifletilmiş haliyle hissetmeliyim. Bu seçenekler donanım ayarlarından ayarlanabilir. Hımm evet akıllara Matrix gelebilir ama bu çok çok çok daha basit ve hafif bir modeli (evet hack'lenerek oyuncunun zarar görmesi vs her şey olabilir ama dedik ya hayal diye. Ama fena mı olur Deathstar'da iki volta atsak=).

Olgay: "O" oda 12 katlı bir apartmanın 7. katında olmalı. Odanın bir duvarında boydan boya Kelebek maun gardırop ve içine tıkılmış kıyafetlerin arasında karton, büyükçe bir kutu. İşte oyunlarım... Dolabın karşısında siyaha boyanmış ahşaptan bir sehpa, üstünde 55 ekran tüplü bir Beko televizyon. Hemen altında SNES oyun konsolu, tam 199$ verdiğim. Ne eksik, ne fazla... Odanın duvarları üzerinde pembe çiçeklerin olduğu beyaz duvar kâğıdıyla kaplı, oda ahşap kokulu. Televizyonun yanında iki koltuk, üstlerinde dostlarım. Bir kısmı halının üstüne çökmüş, bir kısmı dolabıma gömülmüş oyunlarıma bakmakta. Hepsi mutlu, hepsi hâlâ çocuk... Odanın camına vuran cılız yağmur damlaları, mevsimlerden bahar... O camdan gözüken dünya sakin, sessiz, huzurlu ve çocuksu... Ne Ergenekon, ne kimlik siyaseti, ne Irak'ta bombalı bir gün, ne de kanlar içinde bir Engin Çeber... Hayalimdeki oyun odası... Basit, sade, mütevazi ve bir o kadar da imkânsız.

BİR BİLENE SORUYORUZ:
KAAN: Oyuncular için ideal bir projeksiyon sistemi yok. Daha doğrusu tavsiye edilecek bir cihaz değil. Birincisi ampul ömrü söz konusu olduğundan uzun ömürlü bir çözüm değil. Bir oyuncunun bilgisayarı uzun süre açık kalır ve kalacaktır. Ayrıca monitörlerin çözünürlüğüne ulaşmak isteniyorsa harcanacak para, bir iki süper sisteme harcanacak miktardan fazla olacaktır. Duvardan duvara görüntü vermek hoş bir fikir tabii ama cebiniz dolup taşmadıkça altına girilecek yük değil. 30 inç monitör ya da sağlam bir HDTV edinmek çok daha ucuz ve mantıklı, hem fiyat hem de performans açısından. Dell UltraSharp 3007WFP bu açıdan ideal.



Dostlarım gerçi yazıyı uzatıyorum ama ne olur anlayın. O kadar özledim ki, o kadar olur. Burada ne yazık ki böyle bir fırsatımız yok, malum yasalar hem bizim, hem hapishane yönetiminin elimizi kolumuzu bağlıyor. **[kırp, kırp – MK]** Dergim uzun uğraşlardan sonra elime geçti. Hanıma üç hafta adeta yalvardım. Kadıncağız da haklı, 3 çocukla uğraşıyor. Bir de sağa sola koşturuyor. Affedersiniz bir de ahırda inek bakımı olunca, takdir edersiniz gecikmiş vuslatı. Dergiyi alınca o heyecanla koğuştaki arkadaşlara da gösterdim. **[kırp, kırp – MK]** Benim için dergim, çöldeki adama bir sürahi su gibi geldi. **[kırp, kırp – MK]** Her ne kadar sizler kadar usta olmasam da, ben de bir zamanlar *Merlin'in Kazanı*'nda oyun tam çözümleri ve eleştiriler yazıyordum. Her şeyden uzak kaldık. Adeta dünyadan koptuk. Ahh ne olursunuz benim yerime de oynayın oyunlarınızı. Benim yerime de şiş ve kızarık, patlak gözlerle finallere gelin (bu sefer çuvallamayın ama). Oyun sonu zafer ve duygusallığını yaşayın. Hani şimdi "miyav" diyeceğim, siz de "pist pire torbası, bu ciğer benim" diyeceksiniz. Ne yapalım biz de hayaliyle çamur leblebisi gibi çifte kavrulalım.

Dostlarım bu "teğet" (!) geçen" ekonomik krizde gerçekten çok zor bir güreşe kıspet giymiş bir pehlivan gibi çıkmışsınız er meydanına. Allah utandırmassın, başarılarınızın daim olmasını, okurlarınızın artmasını yüce Allah'tan dilerim. Gerçekten kolay değil, bu zamanlarda böyle bir dergi, pes valla.

Velhasıl velkelâm, şahsımı arkadaşlığınıza, dostluğunuza kabul ederseniz eyvallah, sağolun varolun. "Hoşbulduk" diyeyim. Tekrar hepinize candan, gönülden selam eder, gözlerinizden öperim. Allah yardımcınız olsun.

Turgay Erbay
Sakarya L Tipi Kapalı Cezaevi
C-15 Ferizli/Sakarya

Elle yazılmış bu çok uzun, çok özel, çok güzel mektubun tamamını koyamadım maalesef, keşke imkân olsaydı da koyabilseydim. Turgay (abi demeliyim herhalde, 21 yaş farkına uygun olarak), Oyungezer'in oralarda sana ve arkadaşlarına dışarıdan bir renk, bir ses getiriyor oluşu, bunu bize böylesine aktarmış olman o kadar güzel ki. "Alt tarafı oyun" yazan bir dergi olarak, girilmesi yasak kapılardan girip, aşılamaz duvarları aşıp, öte taraftakilere dokunabiliyor olmak, sanırım bu derginin tüm çalışanlarını çok mutlu ediyor. "İyi ki yazıyoruz" dedirtiyor, "iyi ki okuyorlar, iyi ki varlar" diye sevindiriyor. Tüm dergiden, önce sana, sonra da tüm tutuklu Oyungezer okurlarına, sıcacık sevgiler yolluyoruz. Allah kurtarsın.

Turgay'a not: Geç cevap için kusura bakma. Paketini hazırlayacağız, sen haber ver. Bir güzellik

Diyor Ki...

Edip 'Münzevi' Sönmez

"…. Halbuki çocuklukta güzel olan bizdik aslında; sonraları o masumiyeti, saflığı yitirdik. "Hayatın gerçekleri" dediğimiz bayağılıkları keşfettikçe kalplerimiz kirlendi; giderek bencil, hırslı, kinci, doyumsuz insanlar olduk. Nasıl televizyon reklamlarında bize hep "daha fazlasını istemek", yetinmemek, değer bilmemek, sahip olduklarımıza değil de olmadıklarımıza odaklanarak açgözlü olmak, dolayısıyla da bize bir şeyler pazarlamaya çalışan o açgözlülere daha fazla para kazandırmak dayatılıyorsa, oyun sektöründe olan da bunun aynısı. Yaratıcı, sanatsal ve insan ruhuna dokunan yeni oyunlar bile, popüler akımların güdümünde sürüklenen bizler tarafından anlaşılmıyor, oyunun yapımcısı iflas ediyor ve durum daha da umutsuzlaşıyor böylece. Oysa bu yaygın yanılsamanın farkına varmaya başlayıp, oyunlar da dâhil olmak üzere, bize pazarlanmaya çalışılan her metayı sorguladığımızda, aslında pek çoğuna ihtiyacımız olmadığını fark edeceğiz. Adını hatırlamadığım bir Antik Yunan filozofunun da dediği gibi, önemli olanın çok şeye sahip olmak değil de, az şeye ihtiyaç duymak olduğunu anlayacağız. Minimalist yaklaşım insanın akıl sağlığı için çok iyi bir ilaç aslında bu çağda. "Kapitalizm ve materyalizm" dediğimiz 'canavarların' oyunu diyoruz bu meseleye ya, aslında o iki canavar da biziz çünkü. Ne zaman ki beklentilerimizin, arzularımızın esaretinden kurtulup, irademizi ve ruhumuzu özgür bırakırız, o zaman çocukluğun masumiyetine -ki bu masumiyetin cehaletle ve aptallıkla hiç ilgisi yoktur- geri dönebiliriz. Ne zaman ki yeniden kalbimiz temiz olur, o zaman -yaratıcılıktan ve yenilikten yoksun olsalar bile- oyunlardan da, hayattan da keyif almaya başlarız...."

idaresiz



Oyungezer dergisini beğenerek okuyorum.Bir makale yazabilir misiniz **google** da arayabilir ve oyunla ilgili makale yazabilirsiniz.Adı**MTA SA** şu ana kadar aldığım oyungezer dergilerinde hiç bunu gaörmedim eski bir oyun ama aynı şekilde devrim yaratan oyun **GTA SA** bu oyunun **PC** versiyonunun, **MULTIPLAYER** versiyonu.Benim **GTA 4, CoD 5** vb.(ıkına ıkna aldığım oyunlar) oyunlarım var ama **MTA SA** yı bırakamıyorum aynı**WoW** gibi bağımlılık yaptı bununla ilgili bir makale yazabilirseniz sevinirim. (Önümüzdeki ayın oyungezer'inde!!!)Bir şey daha var **MTA SA** yı önümüzdeki atın oyungezer cd sinde yer alabilir çok oldu ama birde **Max Payne 3** çıkacakmış acaba ne zaman?Kesin bir tarih verilebilirmi?**Cevaplarınızı bekliyorum...**
berk undeser

Özenle yapılan bold'lama çalışmaları mı desem, MTA SA'nın "GTA SA bu oyunun PC versiyonunun MULTIPLAYER versiyonu" şeklindeki tanımlama cümlemesi mi, yoksa makaleyi yazarken kullanılacak kaynak olarak Google'ın gösterilmiş olması mı? Hayır, sanırım bu İdaresiz'in en komik tarafı "önümüzdeki atın Oyungezer cd sinde" saklı. İlahi Berk sen adamı kişnetirsin.

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, tam 17 aydır değiştirmediği bu yazıyı en sonunda değiştirmeye karar veriyor. Evet bu kadar (tembel konsey üstelik).



The Godfather'lı ekran görüntümüz için resimaltı yanıtlarınızı en geç 18 Mayıs günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



-Çocuklar bugünkü konumuz Oyungezer sendromu.
-O nedir hocam?
-Bu hastalık şekilde de görüldüğü gibi aylık Oyungezer ihtiyacını karşılamayan kişilerde görülür. Belirtileri tip kaymasıdır.

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Enes Karaslan


Oyungezer'den sonra en çok sevdiğimiz dergiyi onlar yapıyor.

yaparız=)
Diğer okuyuculara not: Hayır somun ekmek içinde törpü yollamıyoruz paketle.

DOĞUMGÜNÜSÜNÜ UNUTAN GENCİN DRAMI

Tekrar merhaba Oyungezer tayfası ve Kaptan Goyun :) Nisan ayında doğumgünüm olduğunu hatırlamam uzun süre aldı ve bu yüzden mektubumu bu kadar geç yazıyorum. Sizden matbaayı durdurmanızı da isteyemem. O yüzden üzüntüyle bu mektubu yazmaya koyuluyorum :(İşte sorularım:
Merhaba Can, hoşgeldin Posta İdaresi'ne. Fakat anlamadım, nedir derdin? Sen her doğumgününde bize mektup mu yazardın? Hem insan kendi doğumgününü unutur mu hiç? Neyse üzülme, bakarız bir çaresine, daha çok doğumgünün var. Hadi sor sorularını.

1- Modern Warfare 2'nin geldiğini duydum yine sizden :) **(yine biz, yine biz -MK)** Açıkçası II. Dünya Savaşı'nı hiç sevmem ama modern savaşlara bayılıyorum :)
Öhm. Bayılmayın savaşlara yahu, bayılmayın.

Resmi bir çıkış tarihi, bir trailer veya herhangi bir başka bilgi var mı? Sabırsızlanıyorum!!!
Modern Warfare 2, 10 Kasım 2009'da raflardaki yerini alacak ("en ön" oluyor bu yer de). Oyunun çarpıcı bir trailer'ı yayınlandı ama içinde hiçbir oyun içi görüntü ya da detaylara dair ipucu yok.

2- Jedi Knight IV'le ilgili bir bilgi var mı? Çıkacak mı? George amca bir ipucu verdi mi? Yoksa böyle bir proje hiç yok mu? Çok üzülüyorum valla :(
Jedi Academy forumlarında "Jedi Knight: Redemption" adıyla duyuruldu aslında dördüncü oyun ama maalesef tarihler 1 Nisan'ı gösteriyordu ve 1 Nisan, herkesin açıkça yalan söylediği tek gündü (diğer günlerde sinsice yapıyoruz bu işi).

3- Assassin's Creed 2 gerçekten 2011'e kadar çıkmayacak mı? Ben onu 2009 sonlarına veya 2010 başlarına bekliyordum.
Ubisoft'un iddiasına göre Assassin's Creed 2 2009 Noel tatiline yetişecek ama bence imkânsız öyle bir şeyin olması, olursa tırnağımı keserim (yaparım bunu, hiç müdahale etmeyin).

4- F.E.A.R. oynamak istiyorum ama korkuyorum :D Korkmam normal mi? Oynamalı mıyım sizce?
Adı F.E.A.R olan bir oyunda neden korkuyorsun hiç anlamadım ama böyle sorular sorabildiğine göre bence oyunun da senden korkması için oldukça sağlam sebepleri var, bence bir şans verin birbirinize.

5- En ucuz nereden PS3 bulabilirim? Eğer düşük bir fiyata bulamayacaksam emülatör mu bulmalıyım? PS3 emülatörü var mı? Varsa nasıl bulurum? Oyunları satın almak sorun değil.
Eğer Türkiye'deki mağazaların taksit imkânları ilgini çekmiyorsa, Amerika'dan gelen bir arkadaşına (Yiğitcan? =p) sipariş edebilirsin. Eğer böyle bir arkadaş yoksa, garanti imkanlarını da düşündüğümüzde, Türkiye'den almak daha mantıklı. Gittigidiyor'u takip et, Mavi Shop'a ve Hepsiburada. com'a bak. Ama "düşük bir fiyata" bulamayacağın kesin, PS3 emülatörü de yok. Oyunları incelemek de sorun değil hem (hıh).

Sorularım bu kadar. Lütfen doğumgünümün hatrına Mayıs ayına çıkarın. Nisan'a isterdim ama geç kaldım :(Bu bana sizden bir doğumgünü hediyesi olsun :) Size zevk dolu büyük bir ömür dilerim.

Can Kılıçaslan
Haa sen hediye istiyormuşsun meğerse, aman canım al sana hediye, yayınladım mektubunu. Ayrıca iki seneyi aşkın mektup maceramda ilk kez bu kadar hedonist bir mektup sonu dileği okudum, çok zevk aldım! =) Sevgiler Can, zevk dolu günler sana da.

ÜÇ BOYUTLU HAYAT

Geçen ay dergi kadrosunun ve okurların hepsinin birden durumunu özetlemek gerekseydi sanırım "çok çeşitli duygular içerisindeyim sayın abim" söz öbeği bunu son derece başarılı bir şekilde yapardı. Hayatın -herkes için- rengi zaman zaman pembeden mora döner. O da şanslıysanız tabii... Geçenlerde şu benim "geri dönüşüm gönüllüleri" olarak tabir ettiğim, çuvaldan yapılma çekilen bir arabayla çöplerden satılabilir malzemeleri toplayan vatandaşlardan birinin 'arabasının' arkasında bir yazı dikkatimi çekti: "**Hayat buysa devamı kalsın**". "Araba arkası kültürü ne kadar gelişmiş bir toplumuz" diye geçirdim içimden. Ama sonra korkunç gerçek kafama dank etti. Bu, isyanların en büyüğü! Hayata, yönetime, muhtelif kişilere değil. Varılabilecek son durak. Düşünün isyan, hayatı ya da hayatı temsil eden her şeyi aşmış ötesine geçmiş.
Nüvitçiğim, hoş geldin tekrar. Çok güzel biçimde "geri dönüşüm gönüllüleri" olarak nitelendirdiğin ama aslında "geri dönüşüm işçileri" olan bu insanlar, sürdürdüğümüz hayatların başka hayatlarla olan kesişimlerini anlatmak adına çok çarpıcı örnekler. Gerçi mektubunun geri kalanında kâğıt atıkçılara doğrudan bağlanan bir yorum ya da tavsiye yoktu ama şunu duyurmak istiyordum ben de: Atık kâğıda mahkum edilmiş hayatlara destek olmak için, tamamen atık kağıttan üretilen ve atık kâğıt işçilerince çıkartılan "Katık" dergisine ulaşabilirsiniz. İnternet sitesi: *katikdergi.org*. Ne demişler, fakir bir cennet, zengin bir cehennemden iyidir.

Geniş sayılabilecek bir kitledir bu dergiyi okuyanlar. Herkesin farklı bir derdi, farklı bir isyanı var **[kırp, kırp -MK]** Bana göre bu dünyadaki yaşam üç boyutludur. Sadece geometrik olarak değil. Demek istediğim boyutlar fiziksel, ruhsal ve zihinsel boyutlardır. Bunlar her insanın beslemesi gereken temel dayanaklardır. Yani fiziksel boyutunuzu ihmal ederseniz egzersizin verdiği o ispatlanmış mutluluk hissinden mahrumsunuzdur. Eğer ruhunuza dokunacak bir işle, örneğin müzikle uğraşmıyorsanız ruhunuzun nerele-

Gezenti — Aykut Çelikçeviren



Bu ayki Gezenti'nin konukları, yeni evli çift Didem ve Uğur Coşkun. Bize balayı için gittikleri Macaristan'dan selam gönderen okurlarımızın mutlulukları daim olsun, Allah tek gamepad'de kocatsın. Pek alışılmadık bir düğün hediyesi olabilir ama figürleri Jedbang'den geliyor =)



SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?

re sapacağını kimse bilemez. Ve eğer zihin beslenmezse giderek körelir ve eninde sonunda olaylara bakışınızı ve algınızı etkiler. İşin püf noktası bu üçlünün hepsinin birden dengelenmesi gerektiğidir. Bir boyutunuzu ihmal ettiğiniz sürece mutluluktan uzaklaşırsınız. İhmalin derecesine göre değişen derecelerde mutsuz olabilir, depresif davranabilirsiniz hatta bunu fark etseniz bile sebebini anlamayabilirsiniz. Ve acı tarafı bu ihmali -sonsuza kadar olur mu bilmem- ama bu dünyadaki ömrünüz boyunca devam ettirebileceğinizdir. Sonuç belki biraz göbek, belki depresyon, belki de bir hastalık olacaktır. Ama bunların hiçbirinin sizi mutlu etmeyeceği aşikârdır.

Bir önceki paragraftaki gizli öznemi biraz açarsam aslında oyunlar bizi şimdiki gerçeklikten birazcık da olsa koparan, müziklerle ruhumuza, çeşitli aktivitelerle zihnimize ve içerdiği hareketlerle reflekslerimize -ve biraz da olsa fiziğe- hitap eden eserler değil de nedir? Doğru miktarda alındığında insanın üç boyutuna gerekli olan öğelerden bir miktar serpiştirmez mi? Kabul ediyorum ki tek kaynak olmazlar ama içeriği bu kadar dengeli dağıtan başka bir aktivite var mı? Oyunların bizim için açtığı o portaldan geçip geri geldiğimizde daha huzurlu değil miyiz? Onlara şuursuzca saldırıp ilgisiz yerlere sokup çıkaran şahsiyetler, kendi hayatlarında hangi faydalı faaliyetleri yapmaktadırlar ki üç boyutta da 'düzgün!' ve 'dengeli!' oluyorlar? **Oyunların böylesine "bütünlüklü" bir deneyim sunuyor olmasının onları çok farklı bir yere koyduğunu düşünüyorum ben de. Gerçi onlardan fiziksel bir hareketliliğin getirdiği hissi beklemek, Wii oyunları dışında biraz istisnai kalsa da, bir tür efor harcadığımız ve bu eforun bize iyi geldiği doğru.**

Sözüm meclisten içeri, -editör kadrosu dahil- eğer mutsuz olduğunuza inanıyorsanız kendi boyutlarınızdaki eksikliklere bir göz atın. Sadece yarım saatlik basit bir koşunun bile bedeninizde yaratacağı değişikliği bir haftada fark edersiniz (saat altı gibi sahile gelirseniz beni de orada bulabilirsiniz :). Unutmayın yaşınız kaç olursa olsun yaşamınızın her döneminde sizi sağa sola bağlayacak bahaneler bulabilirsiniz. Ve kaçmaya devam edebilirsiniz. Mutluluğu bulmak için kuyruğunu kovalayan kediyi hatırlayın. Siz kendi yolunuzda yürümeden o peşinizden gelmez. Sanal alemde uğraşırken bedeninizi de mümkün olduğunca ihmal etmeyin. Yedek parçası bulunmayan ve bu dünyada yaşadıkça içinde barınmanız gereken, sizi buraya bağlayan, size bahşedilmiş bu şaheserin kıymetini bilin.
Nüvit her yazdığında spora başlamak konusunda gaza geliyorum, bu sefer daha da beter gaza geldim, kesin başlayacağım. Şeyden sonra, ıı, Posta İdaresi bitsin, sonra Anlam Arayışları var. Sonra şu sınavı vereyim, ondan sonra da gelecek ayın dosya ko....

Not1: Mektuplar ÖSS vergi indiriminden yararlanıyor sanırım Mehmet, sıkma canını.
Vallaha bu ay tam tersine çok güzeldi mektuplar, geçen ayki serzenişlerim işe yaramış=)

Not2: Okurun birine 'sigaraya başla' demek şaka kabilinden de olsa idaresizi hak eder bence...
Ama şaka? Tamam tamam başlamayın sigaraya (pipo için, nasıl olsa "bu bir pipo değil") [tamam, tamam, içmeyin].

Nüvit "Gelecek sefere Gadget, gelecek sefere"
Gadget gadget git bakalım Nüvit, "tekrar gel" demiyorum, ben demesem de geliyorsun ne de olsa, yüzsüzsün biraz=) Sahilde görüşürüz.

Olmak ve olmamak, varolmak ve yokolmak (farklı ikilikler bunlar, aralarındaki farkı çok ifade edemesem de) bu ayın en çok kullanılan kavramları arasındaydı yine, herhalde. Bir olay, bunlar üzerinde bolca düşünmemi sağladı. Zaman zaman dergideki satırlarıma konuk olan, çok yakın arkadaşım Uğur'un annesi, çocukluk kokularıma gece yarıları yaptığı sosis-patates kızartmalarla damga vuran, çok sevdiğim, canım Ayşe Teyze, bir anda, ne olduğunu anlayamadan, çekti gitti aramızdan. O, kuşları daha iyi anladığı, onlara daha yakın olduğu bir yerde şimdi, tüm ümidimiz o. Bize yaşamak düştü, olarak ya da olmayarak, varolarak ya da varolmayarak. Bir ölüm daha, bir kez daha, çok önemli hatırlatma: "*Hayat tek bir an*," idare etmeyin onunla.

Sevgiler,

K.Mehmet Kentel

Not: İşçilerin dayak yiyeceği 1 Mayıs İşçi Bayramı ve çocukların dayak yediği 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı kutlu olsun cümlemize.



"Yoksa bu yaz 4830 almayı plânlıyorum."
Furkan Barut
^^Yâşâsîn şâpkâcî hârêkêt!^^



Jedi Academy: Redemption 1 Nisan 2010'da çıkıyor!



Bu bir pipo olmadığına göre güvenle tüketebilirsiniz.

Word Efsaneleri ya da ' ' Neleri Yanlış Biliyoruz (ya da eksik?) ' '

-Nokta, virgül, parantez ve her türlü noktalama işareti genel kanının aksine boşluktan sonra değil, hemen harften sonra konur. "Konur ." değil, "konur."dur kısacası.
-"Tırnak işareti", klavyede kendine ait tuşu olan güzide bir işaretimizdir. Onu, iki "kesme işareti"ni yan yana getirmek suretiyle yapmaya kalkmanıza gerek yoktur, bu ona karşı bir hakarettir. İki yanlış bir doğru etmemektedir.
-Cümlenin sonuna parantez arası bir şeyler sıkıştıracaksanız, cümlenin noktası, ünlemi ya da soru işareti parantezin sonuna gider, içine girmez (buraya değil yani).

En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Önce müzik vardı.

Muhtemeldir. Ben duymadım. Nasıl bir şeydi acaba?

Dooo'dur belki de. Dooo! Ama deli gibi. Rahatsız edici. Sanki bir önceki akşam maça konsere ya da duyma bozukluğuna neden olması muhtemel bir ortama girilmiş bağırılmış çağırılmış kimse kimseyi duymamış, duyurulmaya çalışıla çalışıla da ses gitmiş, sabaha da bu sesle uyanılmış ama dünyanın en güzel şarkısını söyler gibi kendinden emin, aynanın karşısına geçilmiş, DOOOOOOO diye güne başlanmış gibi. Elbette o surata çok bile. Ancak, kime ne.

Big Bang, Büyük Patlama, insanoğlunun zamana, kendisine, evrene, ne varsa, her şeye, bildiği bilmediği, "uydurduğu", yalan gibi değil, kılıf gibi, aha budur patlamış gidiyor işte elleme dediğidir. Evrendir genişler. Genişliyor. Yani üzerinde bulunduğumuz dünya da dahil, her şey yol alıyor, sonsuza mı artık ne tarafa gidiyorsa, geçiyoruz. Sonsuz da artık her neyse. Böyle kavramları ya da bazı şeyleri, biri değil birkaçı insanların geneli, söyleyince veya söylene söylene gelince, kabul ediyoruz, alışıyoruz, büyüyoruz ya hani, enteresan şey aslında. Gidiyoruz. Diyeyim ki sola. Sola çekiyor evren. Biz de içinde. Kaptan Kaptan..!! (DARA DiRi DARA DiRi!! –kornaya karışıyor her ne diyorsa artık). Ben de bunu iddia edeyim, nasılsa, kim çürütecekse. Sola çekiyoruz evren olarak! Bir de şey var tabii;

ee?

(kuru çölde o "thumbleweed" dedikleri yuvarlak çalı benzeri şey geçiyor rüzgarda)

Dağılıyor her şey. Şişmekte olan bir balonun üzerinde bulunan objelere benzetiyorlar bu durumu. Bir de bunlar var. Adam boyut diyor solucan diyor eğiyor büküyor ilim diyor sicim diyor elli bin formül altından kalkıyor saç baş dağılmış kalmamış beyaz artık gözü kaşı ağarmış, bu balon diyor, heved taşı atıyoruz bakın düşüyoooor, neden çünkü biz birbirimizi çekiyoruz diyor (yarık kafayla).

Doğrudur, yerçekimi de bu. Cisimlerin her şeyin birbirini çekmesi. İndik ya hani atomun içine kadar, ona da öyle. Madde, birbirini çeken, bir arada tutan bir şeylerden oluşuyor. Bunlar birbirlerinin çevresinde dönüyorlar. Bir şeyler oluyor. Ben tam görmedim ama taşı atınca altından çekilen biriyimdir. Özellikle. Denedim. Sağlıklı. Demek ki belirli bir kuralı bir olayı var bu işlerin. Maddenin falan hani.

Biraz belki titreşim gibi. Ben tam bilmedim. Ama hani kulağımızın içinde var ya, sesleri duymamızı sağlayan organ. Salyangoz gibi. Ali'nin kulağına böcük kaçmış. Sanki senin kaçmamış. İki yanda da. İçinde su varmış, vahaymış. Ben görmedim. Arkadaşının kulağını öpen biri de sanırım tam görmemiştir içeride neler olduğunu. Ama şu çok ilginç ki, farklı dalga boylarıymış her şey. Biraz alttan verince müzik olurmuş. Biraz üste çıkınca domates. Gerçek. İşte Doo deyince biz, o da aynı, Mi de Sol de, patates de. Buna göre, evrenin genişlemesi de normal, büyük patlama diye teori uydurmak da. O madde, içinde ne varsa, atomun bile, her şey, biz herkes her şey titreşim demek ki, yol alan bir şey içinde.

Ne içinde?

"The Big Bang Machine" dedikleri, 2007-2008'de ve hatta bu yıl, 2009 başında aylarca gündemde kalan İsviçre'deki büyük "çarpıştırıcı". Hani büyük patlamanın keşfedilememiş, bilinememiş anlarına yolculuk yapılacak. Daha doğrusu, o bilinemeyen anlardan resimler alınacak. Böylece zamanın anlamı, evrenin, maddenin "ne olduğu"na dair çok önemli bilgilere ulaşılacak. Ulaşılacaktı. En son garip bir açıklama ile gazetelerden, televizyondan, internetten, insanlar arasından kaydı gitti konu. Bir anlamda kapandı. Deney ertelendi, motur bozuldu, buji meme yaptı vs gibi bir şeyler denildi. Kimse sormadı. Sorduysa da cevap alamadı. Araştırılacak, boson parçacığıydı. Tanrı Parçacığı yani. 1960'lı yıllarda Higgs Boson tarafından teori olarak sunuldu. Büyük Patlama olduğunda, maddeye kütle kazandıran bu parçacıklardı. Bak maddeye kütle diyor. Breh breh yani, yaratım, oluşum, daha da artık her neyse. Bir enerji alanında yolculuk yapıyor, bir yerden geçiyor parçalar ve madde kütle kazanıyor. Yani yolculuk var, değişim var, dönüşüm var, oluşum var. Var hala var.

Parçacıkların ömürleri çok kısa olduğu için gözlemlenemiyorlar. Pırt diye gidiyor işte. Manyetik alan etkisi ile odaklayıp hızlandırıp hızlandırıp çok yüksek elektrik ile tokuşturmak gerekiyor. Bu arada da resmini çekeceksin. İnsanoğlundaki meraka bak. Ama ne yapsın. Mecbur. Çünkü bilmesi gerekiyor. Çünkü merak ediyor.

Neden?

Neden soruyor? Neden soruyoruz? Bunun yanında, bir kız bir erkeğe, bir erkek bir kıza, hani biraz "arkadaş olabilir miyiz" gibi niyetlerle baktığında, boynundan gözlerine, oradan birbirlerine, birbirlerinin gözlerinin içine bir enerji transferinin olduğunu biliyoruz. Peki niyetimiz kötüyse o da gidiyor mudur? Sadece soruyorum. Titreşim ya, o açıdan. Suya diyorlar bir de, sürekli kötü şeyler söylerseniz, tadı değişirmiş, acılaşırmış. Haydi bakalım.

Bilmediğimiz veya kısmen bildiğimiz ama hissettiğimiz ama hissedemediğimiz ve / veya yaşadığımız daha bir sürü şey oluyor. Dejavu gibi. Zamanın rölativitesi gibi. Yani hani taşın altına koyma hikayesi elimizi (niye yaparsak bunu da), zamanın zor, çok yavaş geçmesi biz zor ve istemediğimiz bir durumda olduğumuzda ama bir arkadaşımızın kulağını öperken hemen geçivermesi. Einstein'ın uzun fikirleri var, isteyen araştırsın falan demem ben, kendim söylerim. Hepsi bu. Bu paragraf içinde. Dalıp başka'ya







#14
do

odaklanamamaya gerek yok. Arkadaş var, kulağı var. Ortam belli, olay ortada.

Nazar nerede? Büyü, zamanda yolculuk, uçan kaykay, ışınlanma, Star Wars'daki monokrom hologramlar bile. Ve tabii Shakira. O boyla o işveler, maşallah diyoruz biz bilimciler olarak formül içinden, ak kaşla. Alkışla..

Neden gülüyoruz?

Neden oyun oynuyoruz?

Neden bazı oyunları seviyoruz?

Neden bazı oyunları "özellikle" seviyoruz?

Müzikle aramızda ne var, müzik ne? Oyun oynarken, oyun oynama esnasında müzik dinlerken, ne alıyoruz, ne veriyoruz, ne oluyor? Bizimle ne arasında ne gidip geliyor, nasıl oluyor.

Müzik üstüne yazmak isterim tabii ki bu arada. Kalıcı bir şeyler kalacaksa. Ah müzik ne güzel şeydir, hey biliyor musun klasik müzik dinleyen inek daha biçimli oluyor, hemi hem gitaristi hem piyanisti hem solistiyim Coldplay'in, sağım solum güzelim süperim İngiliz'im alternatifin önde gideniyim der gibi. Ama kazın ayağı, ki olsa elimizde bir tane böyle farazi konuşmak yerine bakardık nasılsa her şeyi onda çözerdik belki de, öyle değil işte.

Tanrı'nın lisanı demiş Mevlana, müzik için. Belki de öyledir. Ben demedim.

Tolkien, maia'ları müzikten getirmiş. Mümkündür, neden olmasın? Ben görmedim.

Britney Spears dünyada iki çeşit insan vardır diyor. Circus isimli güzide eserinde. Bebeyim (evet "Y" ile), çok eyleneceyiz! (korkutarak yaklaşarak ve hâlâ hepsi "y" ile).

Kısa cümleler istiyorum ben. Okumayı da, yazmayı da.. Hız istiyorum. İnsanların hızdan nasıl keyif aldığına, hız talep ettiklerine, bir e-mail'i hızla yanıtladığınızda ne kadar memnun olduklarına, hızlı düşünüp hızlı tepki gösterdiğinizde nasıl etkilendiklerine, hızla ilgili sizin için de neler olduğuna hiç dikkat ettiniz mi? Koşan birini izlemek gibi.. Titreşmesi hep büyümesi gibi. Uzaklaşması her şeyin her şeyden. Evrende hani, evrenin kendisinin bile. Kuralını deldiğimdir bugün. O gündür işte. Cümlede eylem yoksa, lütfen üç nokta konula. Onu geçtiğim belli çoktan da, hani ikidir hep üç değil, şimdi artık bunda, o da yok görülüyor ki hattı zatında. Hız biraz daha hız için belki de. Gelişine..

Dünya için Yüzüklerin Efendisi'ni okuyanlar ve henüz okumamış olanlar olmak üzre (filmi var ne olacak gibi yaklaşanlar bir kenara) ikiye ayrılır derler. Her ne kadar Babazula, dünyanın pırasa sevenler ve sevmeyenler olmak üzre ikiye ayrıldığını iddia etse de ve Britney Spears, belki de evrende ilk kez Tolkien'le bu ay, burada, EnSevdiğiM.'de buluşuyor olacak olsa da, kırmızı kitaptan bahsettiğimde, "kırmızı kitabı düşünme" dediğimde, "Esaslı olan şeyler gözle görülmez.".. "İnsan yalnız kalbiyle tam görür." diyen Pythagoras'un Altın Oran'dan bahsetmesine benzer bir durum yaşanacak.

Altın Oran'a sahip her şekil, Altın Oran'ı kendi içinde sonsuz sayıda tekrarlayabilir.

Sonsuz nedir?

Neden?

Tetris'i Tetris ya da Pacman'i Pacman yapan nedir?

Neden seviyoruz? Psikoloji dışında, hani insanların insanlarla ilişkileri, insanların nesnelerle, yaşadığımız dünyayla ilişkileri, anılarımız, uyku, düşüncelerimiz, fikirlerimiz, hayallerimiz, unuttuklarımız, unutmanın kendisi, hatırladıklarımız, çocukluğumuz, eğitimimiz, tecrübelerimiz, o anki ruh halimiz, çekincelerimiz, korkularımız, her şey bir yana, bunun içinde, bambaşka ve çok çok daha "daha" bir şeyler var.

Oyunda da, televizyonda da, gülmemizde de, bilgimizde de, okumamızda, anlamamızda, anlamamızda, isteğimizde, istemeyişimizde, duada, dilekte, hepsinde.. kurallar var. İnanıp inanmamak değil, bilip bilmemek de. İfade edebilmek edememek de. Do gibi, müzik gibi. Kelimeler, her bir sözcük, birçok anlam ifade edebilir. Cümleler ve yan yana gelen cümlelerin oluşturduğu paragraflar da. Bazen bir tek sözcük bile, öyle ağır öyle derin, öyle etkili gelir ki. Ama her zaman, izi başkadır. Söylediği, altında yatan, gizi başkadır. Bir an bir patlamadır. Bir boson vardır bir boson yoktur, bir düşünceye bir şekil verilmiş, bir hayal bir "yok" bir kütle olmuş taşınmıştır. Benim bir bildiğim, bir düşündüğüm, artık o neyse, düşünmek, bilmek ne demekse, nasıl oluyorsa, yazı ile, burada, kelimelerle bir şekilde "izlenmeye", alıma açılmıştır.

Neden bazı oyunları özellikle seviyoruz'a, çünkü şiddet içeriyor ve insan şiddet sever, çünkü eğlenceli ve renkli, çünkü şu ve bu, çünkü şöyledir ve böyledir'in ötesinde, bence yaptığımız yolculukla ilgili bir bütünleme durumu en iyi yanıttır. Çünkü 1'iz. Ve ne kadar bütünleyebilirsek aldığımız yolla, yolculuğumuzla, ne kadar hissederek o olabilirsek, yol olabilirsek o kadar var oluyoruz. O kadar biliyoruz. O kadar oluyoruz. Bunu sağlayana gidiyoruz.

Bunu seviyoruz.

Bu bazen müzikle oluyor. Titreşime katılarak, onun boyuna inerek, indirerek o dalga boyuna düşüncelerimizi, kısmen senkronize ederek, o boyda hissederek bir şeyleri, bazen oyunla oluyor, düşüncelerimizi odaklayarak hislerimizle, bazen de aşkla oluyor, birinin kulağını öpüp salgangozuna bir şeyler üfleyerek.

Bundan seviyoruz. Biliyoruz. Çünkü oyuz. Ne varsa, ondanız.

Belki ifade edebildiğimiz, "do"dan ibaret, ya da kalanımız geriye, anlayabildiğimiz, ve duymamışken hatta orada müzik varken hiçbir şeyi, sağır, ve görmemişken kör, zamanın içinden geçerken, giderken, duyabildiğimiz de, görebildiğimiz de, müzik de EnSevdiğiM.'iz de, biziz,

1'iz.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdiğiM.'leri takip edebilirsiniz.

PIXEL



DAIGO FAN PAGE



Daigo adını başta dövüş oyunu sevenler, sonra Street Fighter sevenler, sonra da SF III: 3rd Strike'te final maçında inanılmaz parry'lerle maçı alışını gösteren o efsane videoyu izleyenler bilecektir. İşte o Daigo'nun bir sitesi açıldı: http://beastdaigo.jp/ Sitede abimizin birçok videosu bulunuyor. Özellikle SF4 oyuncularının bu videoları gözlerini dört açarak izlemesini öneririm. İnanılmaz şeyler yapmıyor ama fırsatçılığı kesinlikle ders niteliğinde.

ATOMISWAVE, PC'YE BOMBA GİBİ DÜŞTÜ!

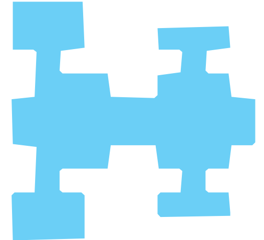
Sega'nın yan kolu Sammy tarafından üretilen Atomiswave Arcade Board, PC için kısmen çalışma aşamasına getirildi. Bu şu demek: Atomiswave sistemine uygun olan *Guilty Gear Isuka, Rumble Fish 2, Knights of Valour: The Seven Spirits, Samurai Shodown VI, KOF NeoWave, KOF XI, NeoGeo Battle Coliseum ve Metal Slug 6* oyunlarını artık PC'de oynayabileceğiz. Şu an için Hokuto no Ken adlı karşılıklı dövüş oynayabileceğimiz bu emülatörün gelecekte hangi eski harikaları da kapsama alanı içine alacak, merakla bekliyorum. Demul takımına ait olan Demul adlı emülatör şu an için Sega Dreamcast, Sega Naomi ve Sega Sammy Atomiswave'e ait oyunları oynatabiliyor. Her konsol ve board için ayrıca düzenlenmiş tuş takımları da emulatörün ayarlar menüsünde yer alıyor. Görüntüler şu an için çok iyi olmasa da en azından oyun oynanabilecek seviyeye getirilmiş durumda.



SILENT SCOPE İPHONE'A

Konami'nin "Görmek inanmaktır!" sloganıyla piyasaya çıkardığı Silent Scope oyunlarını bilirsiniz. Arcade salonlarında da tüfeğiyle oyunlarını gördük vaktiyle ama modası tam geçti derken Konami, gelişen teknoloji iPhone'a ve iTouch'a oyunu çıkaracağını duyurdu.





MARIO FAREYE EMANET

Geçen ay Super Mario Bros 3, FCEUX emülatörü kullanılarak biraz değiştirildi. FCEUX emülatörünün en büyük özelliği Lua'yı desteklemesi. "O da kim" demeyin. Kendisi gömülü olarak (embedded) kullanılabilen bir script dilidir. Oyuna eklediği şeyse Mario'yu fareyle kontrol edebiliyor ve zıplatabiliyor oluşunuz. İşin güzel tarafı, fareyle çizgiler çizip Mario'yu bunlar üzerinden ilerletebiliyorsunuz. Ayrıca düşmanların da üzerini aynı şekilde çizerseniz yok oluyorlar.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:

> Efsane grup **Heaven and Hell**'in taptaze albümü The Devil You Know hatmedilmeli.
> Mayıs'taki **Depeche Mode**, Ross The Boss, QI VA VOI konserleri takip edilmeli.
> **Bad Breaking** dizisine mutlaka bulaşılmalı.

DONDURMA SEZONUNU AÇTIK

Aylardır "ha oldu ha olacak, ha yapıyor, aaa yine mi olmadı, tüh neyse sonraki ay kesin!" deyip uygulamaya koyamadığımız bahar temizliğimizi bu ay yapmış bulunmaktayız. Saygıdeğer, çok başarılı ve yetenekli, biricik Erden grafikerimize (çekeceksin yağı böyle durumlarda :P) alkışlar sunuyoruz buradan. Aslında keşke sesli sayfalar dönemi gelseydi Erden, o zaman sana buradan bir şarkı bile yollardım.

Evet, ne diyorduk? Bahar. Bahar güzeldir. Gönüllere neşe serpilir bu aylarda, parmaklarınız da ruhunuz da bir gevşer böyle. Ha, tabii benim neşe serpintilerim hâlâ başlamadı. Eski defterler sil sil bitmedi. Maşallahları varmış. Hayırlısı olsun. Onun yerine kendime hoş bir fotoğraf makinesi alıp dağa, ağaca, böceğe, içinde ğ harfi olan her şeye verdim kendimi *(SalaĞa yatıyoruz ve böcekte Ğ olmadığını bilmiyor gibi yapıyoruz -Serp.)*. Objektif, kadraj, perde hızı, flaş, deklanşör, vizör derken bir bakmışım kör olmuşum (ne komik olurdu di mi).

Bir İstanbul Film Festivali daha geride kaldı. Benim de gözüm izleyemediğim, bilet alıp da gidemediğim filmlerde kaldı. Ya bu festival zamanları istifa edip ay sonunda da tekrar başlasak, böyle bir çalışma sistemi olsa, kültürümüz artsa? Sinan? Serpil? Bir parantez buraya?

Bu ay sizlere elceğizlerimle bir *dövüş oyunları tarihi* hazırladım. İki sayfaya sığdıracağım diye çok uğraştım. Beğeneceğinizi umuyorum. Ayrıca Street Fighter 4'te "harikayımdır, döverim hepinizi" diyorsanız "**OGZ_volkan**" kullanıcı adını ekleyip *Piksel* anahtar sözcüğünü söylemeniz yeterli.

Geçen ay şöyle üstünden geçtiğimiz şeyleri de tekrarlayalım. Tozlu, nemli, küflü ama çalışan eski oyunlarınız, posterleriniz, konsollarınız, Amiga'nız, C64'ünüz, son kullanma tarihi geçmiş her tür cihazınız için Piksel sayfalarını galeri gibi kullanabilirsiniz. Eski püskülerinizi yanınıza alıp bir fotoğraf çektirin, dünya alem görsün ne kadar yaşlandığınızı! Ayrıca bir koleksiyoncuysanız *retro* klasmanında, haber verin size ulaşalım. Tüm okurlar tanısın sizleri.

Hepinize iyi bir Mayıs dilerim.

PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



THE FANCY PANTS ADVENTURE
ÇÖP ADAMIN MACERALARI

Geçen ay Mirror's Edge'in 2B bir oyunu olduğundan bahsetmiştik. Bu iki boyutlu harika Borne Games'in ellerinden çıkmıştı ama türünün tek örneği değildi. Çünkü The Fancy Pants Adventure vardı. Bu maceranın kahramanıysa bildiğimiz bir çöp adamdı ve görünür tek özelliği bol bir turuncu pantolon giyiyor olmasıydı *(biri beni di'li geçmiş zaman kipinden kurtarsın!)*. Ama marifetleri Mirror's Edge'dekinden farklı değildi *(ya lütfen)*. Hoplamak, zıplamak, duvarda yürümek *(oh, mastara geçiş)*… Bölümler o kadar şahane ki tekrar tekrar oynayabilirsiniz *(hah)*. Sonic sevenler kesinlikle saatlerce oynayacaktır bu oyunu. Yapımcının diğer yapımlarını görmek, bloğunu okumak için:
www.bornegames.com



CRYON PHYSICS DELUXE
FİZİĞİN GÜCÜ ADINA

Crayon Physics adını geçen seneden bu yana duymadıysanız, artık köşeye sıkışmış durumdasınız, duyun. Amaç yuvarlak olan taşı bir şekilde yıldıza kadar götürmek. Bunu da istediğiniz gibi yaparsınız. İsterseniz yıldıza doğru bir çizgi çizin, taşın üstüne bir taş bırakın, top hareket edip yıldıza gitsin veya bir mancınık yapıp taşı fırlatmaya bakın. Her şeyin fizik kurallarına sonuna kadar uyabildiği harika bir bağımsız oyun CP Deluxe. Sitesinden demosunu oynayabilirsiniz (ki oynayın, sonra gidip satın da alın).
http://www.crayonphysics.com/



ROBOT ASKER
GELECEĞİN ASKERİ

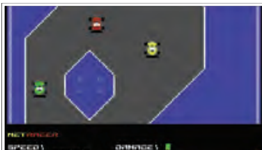
Askerlerin gelecekte robot olacağı düşünülür ya hep, işte bu fikre katılıyorsanız Robot Asker oynama hakkı kazandınız. TTNET Oyun kullanıcılarının favorilerinden biri olan Robot Asker'de bir arenadasınız ve dört tarafınızdan düşmanlar yaklaşıyor. Sadece eli tabancalı askerler değil, uçaklar, tanklar da var bu orduda. Sizinse bir kalkanınız var ama limitli. Aynı şekilde cephaneniz de kısıtlı. Çok kıvrak düşünmeli, iyi nişan almalısınız. Eski arena bazlı aksiyon oyunlarını seven oyunculardansanız bu oyuna bayılacaksınız. Puan listesine girmeniziyse garanti edemiyoruz, zirve anca ustaların işi.
www.ttnetoyun.com.tr

MERT HAKKI BİNGÖL

Guru Meditation #0100000C.000FE800

SINIRLARI ZORLAMAK...

8 ve 16bit bilgisayarları bu yüzden çok seviyorum işte. Eldeki sefil imkânlarla imkânsız denileni başarmanın hazzını bu makinelerden başka bir yerde bulmak gerçekten çok zor. Bunun en güzel örneklerinden birini getirdim bu ay size: C64 üzerinden online oyun oynamak.
Evet, o bildiğimiz 25 senelik 8bit bilgisayar Commodore64, internete bağlanıyor, bağlandığı yetmiyormuş gibi üstüne bir de online oyun oynatıyor.
Artillery Duel ve NetRacer, C64'ün internet üzerinden oynanabilen iki favori oyunu.
Artillery Duel aslında klasik bir oyun. Eski 286 PC'lerden beri varolan ve karşılıklı yerleştirilmiş iki savaş topunun belirli açılarda ateş ederek birbirini yok etmeye çalışması üzerine kurulu basit bir mantığı var. Aynı isimde bir oyun C64 için zaten mevcut ancak bu oyunu ondan ayıran fark tabii ki online oynanabilmesi. Sohbet desteği de bulunan oyunun yapımcıları, bir sonraki aşama olarak C64 için bir DVO hazırlığında olduklarını söylüyorlar.
NetRacer ise C64 için bir online araba yarışı. 8bit grafiklerin ve seslerin bütün şirinliğiyle sergilendiği oyunun bence muhteşem bir özelliği daha var: Sekiz kişiye kadar online oyuncuyu desteklemesi. İlk defa 2008 yılındaki C64 Expo etkinliğinde tanıtılan oyun için LAN Party tadında sekiz kişilik bir turnuva da düzenlenmişti.
Herhangi bir ticari amaç güdülmeyen iki projenin de hem sunucu hem de oyun kodları tamamen açık ve isteyen herkes bu kodlara erişebiliyor.
Önümüzdeki sayılarda bahsedeceğimiz Commodore emülatörleriyle bu oyunları oynamak maalesef henüz mümkün değil. C64'e TCP/IP yeteneği kazandıran cihazlardan sadece birini destekleyen Vice emülatörü de maalesef henüz bu konuda yeterli olmadığından oyunları oynamak için gerçek bir C64'e ihtiyaç duyuyoruz.
Ama zaten retro meraklıların emülatörle ne işi olur ki, değil mi?



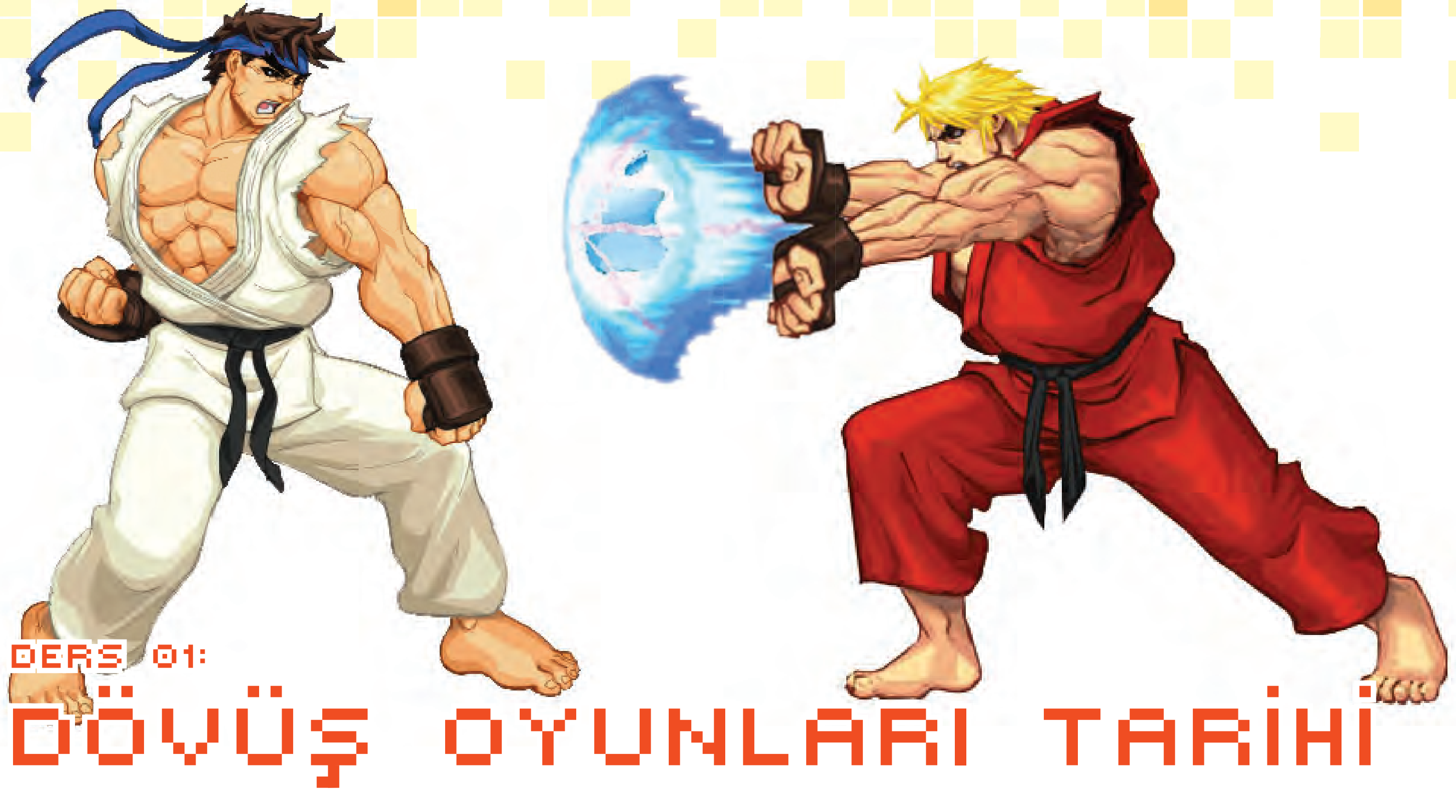






ESKİ VS. YENİ

1987'de Konami ilk Contra oyununu NES'e çıkardığında insanlar bir gamepad daha almak zorunda kalmıştı çünkü oyun en güzel bir arkadaşla oynanıyordu (arkadaş güzel olmak zorunda değildi). Oyun o güne dek görülmedik bir aksiyon çılgınlığıyla ilerliyor, devasa yaratıklarla uğraştırıyordu sizi (ve çirkin arkadaşınızı). Ayrıca oyun zorluğuyla meşhur olmuştu. Üç başarılı ana oyundan sonra Konami ne yaptı? PS2'ye 2003'te Contra: Shattered Soldier, 2005'te de NeoContra'yı çıkardı. Bayat grafik, sönük aksiyon, basit numaralar… Oyun vasatın üstüne çıkamadı. Hem zor da değildi. Akıllanan Konami, Nintendo DS'e 2007 yılında Contra 4'ü eski kafayla yaparak doğru yolu buldu. Yılın en iyi DS aksiyon oyunlarına aday oldu, kendisini affettik.



DERS 01:

DÖVÜŞ OYUNLARI TARİHİ

"ÖNÜMÜZE GELENE BİR TEKMEEE"DEN NERELERE GELDİK... -VOLKAN TURAN

Ailemizin bize tembihiydi: "Bak oğlum, sakın kavga etme, üstünü başını yırtma, bu kaçıncı pantolon, o Orkut'a da bulaşma, tam serseri çocuk, uslu uslu ip atla sen!!!" Tamam, son kısmını kafamdan uydurdum ama böyleydi. Kavga etmememiz gerektiği, kavganın kötü olduğu, bize kafa atan adamın elini sıkıp "Abi nasıl da attın kafayı, göremedim gerçekten, tebrikler" dememiz gerektiği işlenmişti beynimize. Ve haliyle bu sözler dinlenmedi! Bir bacak boyunda olan bizler dakikada üç yumruk atacak hızda kavga ettik, en fazla da cırmık attık. Sonra büyüdük, ailemizin istediği gibi "efendi" olduk, kavga etmeyi sadece oyunlarda sever olduk. Şahsen ben her fırsatta Street Fighter 4 oynuyorum. En büyük terbiyesizliğimse yapay zekânın kesmediği durumlarda dünyaya açılmak. Kavga etmek için oda açıyorum, avımı bekliyorum, en sert hareketlerimi yapıp puanlarımı kapıyorum. Kusura bakma anne!

Hayatınızın bir yerlerinde Atari 2600 kullandıysanız Heavyweight Champ'ı mutlaka hatırlıyorsunuzdur. En az Space Invaders kadar sükse yapmış bir oyundu. Sega'nın 1976'da siyah ve beyazdan yaptığı, iki plastiğimsi boks eldivenin birbiriyle yumruklaştığı, çok eğlenceli bir oyundu. Bir sağ, bir sol yumruk atıyorduk, nasıl eğlenebiliyorsak artık (Sega'nın bu oyuna özel arcade kabin ürettiğini ve plastik boks eldiveni şeklinde kontrol cihazı yaptığınıysa yıllar sonra öğrendim, iyi ki de). Böylece dövüş başlamış oldu…

Aradan yedi sekiz yıl geçti, arcade ateşi harlanmaya devam ediyordu ama türü şaha kaldıracak "o oyun" henüz yapılmamıştı. 2003'te kapanan ve Ninja Turtles, Batman, Robocop gibi meşhur serileri oyuna çeviren Data East, asıl marifetini 1984'te gösterdi ve Karate Champ'ı yaptı. Bu oyun arcade makinelerde, bir arkadaşınızla yan yana oynayabileceğiniz ilk dövüş oyunu olarak tarihe geçti. Oyun Heavyweight Champ'ın yolundan yürüyordu ama bunu Karate kuşağıyla ve çok daha iyi grafik ve müziklerle yapıyordu. Toy bir genç olarak turnuvalara katılıyor, sırayla daha güçlü rakiplerle karşılaşıyordunuz. Maçlar kıran kırana geçiyordu. Sağlık barınız yoktu, okkalı bir bayıltıcı hareket aldığınızda yeniliyordunuz. Maç aralarında bonus oyunları vardı. Beton, kiremit kırma, boğadan kaçma gibi alakasız ama korkunç eğlenceli işler yapıyorduk. Oyuncular artık eğiliyor, zıplıyor, tekme yumruk kombinasyonlarını kullanıyordu.

Bir yıl sonra Konami pazara kondu. Yie Ar Kung-Fu adında bir oyun yaptı ve dövüş oyunları farklı bir boyut kazanmış oldu. Ben bu oyunu hiç bitiremedim, o yüzden kendisine küsüm ama oldukça eğlenceliydi. Oolong adlı kungfucuyu kontrol ediyor ve karşımıza çıkan 11 rakibi yenmeye çalışıyorduk. Rakip bazen bir sumocu oluyordu, bazen de elinde kılıç, sopa, zincir taşıyan bir manyak. Yie Ar Kung-Fu'dan itibaren dövüş oyunları hızlanmış, karakteristik özellikler kazanmaya başlamış, sağlık barına kavuşmuştu. Aynı yıl The Way of Exploding Fist adı altında başka bir oyun çıktı. Karate Champ'den daha hızlı, animasyon ve sesler açısından da daha başarılı olmasına rağmen hiç popüler olamadı (hafızanızı zorlarsanız C64'ten hatırlayabilirsiniz).

Capcom'un eteğindeki taşları döktüğü, türün yeniden doğduğu tarih 1987'ydi. Oyunun adı Street Fighter'dı. O güne kadar çıkan tüm dövüş oyunlarından esinlenilmiş, iyi özelliklerin tümü güzelleştirilmiş, oynanış akıcı hale getirilmişti. *Hadouken* hayatımıza böyle girdi.

Ama asıl bomba Street Fighter 2'ydi. Yıl 1991'di ve artık tüm dövüş oyunları daha akıcı, daha güzel görünümlü, daha iddialıydı. Ama Street Fighter II: The World Warrior çıktığı gün standartlar değişti, gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birini yapmıştı Capcom. Oyunun en büyük özelliği, türe "kombo" denilen şeyi gerçek anlamıyla getirmiş olmasıydı. Ryo ile 4 hitlik kombo yapılabildiğini, seri tekmeyle rakibi bayıltabildiğimizi bulmak yıllarımızı almıştı. Aradan 18 yıl geçti ama şimdi bile heyecanla oynayabildiğim bir oyundur SFII.

SFII ortalığı kasıp kavururken Japonya'dan farklı bir ses daha yükseliyordu. O da SNK-NeoGeo'nun Fatal Fury'siydi. Fatal Fury de oldukça ilgi gördü çünkü SF'yi taklit etmek yerine yenilikçiliği seçmişti. 2B bir ortamda dövüş alanının arka tarafına geçebiliyorduk artık. Bu, ataklardan kaçmamıza yarıyordu ama işler ters giderse tek yaptığı daha fazla dayak yememizi sağlamaktı. Çok taktiksel bir özellikti. Ayrıca bazı bölümlerin dipleri boştu. Rakibi döve döve buradan aşağı atabiliyordunuz. Aynı firma bir yıl sonra da, Art of Fighting'i çıkarttı. Daha güzel görünümlü dövüşçülerin daha fazla harekete sahip olduğu, havadan saldırının da önem kazandığı bir oyundu AoF. Ama oyunun henüz bilmediğimiz asıl sırrı, The King of Fighters'ın temellerini atıyor olduğuydu. Ryo, Yuri, Robert ve Takuma'yı bu ilk görüşümüzdü.

KAN GELİYOR, KAN

Aynı yıl Ed Boon denilen bir adamın adı çok fazla anılır oldu. Çünkü işin içine kanın, organların, şiddetin, ölümün girdiği Mortal Kombat'ı yapmıştı. Yıl 1993'tü ve Amerika bir yandan tartışıp duruyor bir yandan da en çok oynananlar listesinde hızla yükseltiyordu MK'yı. Oyunun fatality denen özel öldürme hareketi kültleşti, bugünlere kadar ulaştı. Ayrıca ilk kez bir dövüş oyununda gard için bir tuşa muhtaçtık. *"Buzlu kafa"* almaya çalıştığımız günler hiç de kısa sürmedi.

Aynı günlerde SNK bizi sokaklardan aldı ve 18. yüzyıla geri götürüp elimize koca koca kılıçlar verdi. Etrafta kan yoktu ama etin çelikle buluştuğu en iyi oyundu Samurai Shodown. Artık dövüşçülerin hareket skalası genişlemiş, ileri-geri, aşağı- yukarı





ve dairesel hareketler birleştirilmişti. En popüler karakterlerimiz arasında Haohmaru da vardı artık… Dövüş oyunu oynamak gittikçe zorlaşıyordu.

Bu sırada üçüncü boyut yavaş yavaş oyunların içine giriyordu. Bundan nasiplenen ilk dövüş oyunu Sega'nın Virtua Fighter'ı oldu. İlk deneme için fazlasıyla başarılıydı VF. Akıcı yumruklar tekmelere karışıyor, kombolar birleştiriliyordu. Oyun salonları altın çağını yaşıyordu ve 1994'te Sega Saturn'e çıkan VF, en çok satan oyunlar arasına çoktan girmişti bile. Aynı yıl Mortal Kombat II çıkmıştı. Daha fazla kan, daha fazla karakter, daha fazla arena ile geri dönmüştü oyun ve türe yeni bir şek katmamasına rağmen popülaritesini artırıyordu. SNK cephesinde de bir şeyler olmaktaydı. The King of Fighters 94 adı altında Fatal Fury ve Art of Fighting evrenleri birleşmiş, yeni bir turnuva düzenlenmişti. O güne denk insanlar oyun boyunca hep tek karakterle oynuyordu ama KoF'la bu sayı bir anda üçe çıktı. Ayrıca *iki üç tuşa aynı anda basma* olayı bu oyunla oluştu (onca yıl geçti, hâlâ doğru düzgün bir ismi olmaması ne acı). Karakterlere özel güçler bahşedilmişti. Üç tuşa basılı tuttuğunuzda bu güç dolar ve çok güçlü atağınız kullanılabilir olurdu. Bunları kombolarla birleştirebilmek de acayip keyifliydi. Kyo Kusanagi, Japonya'da yeni bir moda yaratmıştı.

Üçüncü boyuta yeni bir kardeş de Namco'dan geldi. Tekken adlı bu kardeşin çok sıkı bir hikâyesi vardı ama VF'den daha iyi değildi. Sadece kapmalar ve kombolar farklıydı. Tok oynanışı sayesinde ayrı bir yol çizmeyi bildi ama kendisine.

Tabii bu sırada Capcom ve SNK de boş durmuyordu. Devam oyunlarıyla çıtayı yükseltiyorlardı ama en iyisi Super Street Fighter II olmuştu. Animasyonların harikalığını geçtik, çok oturaklı bir kombo anlayışı ve süper güç özelliği getirilmiş, Cammy dahil beş yeni surat eklenmişti. Ama bizim aklımız hâlâ üçüncü boyuttaydı.

KILIÇ KALKAN EKİBİ

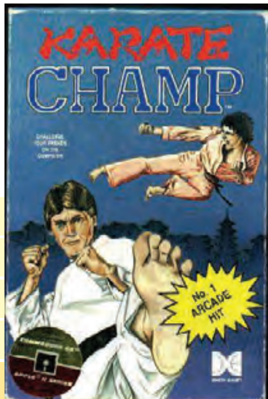
1996'da Soul Edge (Soul Blade) çıkageldi. Yumruk yumruğa değil de Samurai Shodown gibi silah silaha dövüşülüyordu bu oyunda. Ring dışına atma bu oyunda da vardı ama asıl özelliği ceza sistemiydi. Ne kadar çok korunursan o kadar güçsüzleşiyordun ve silahın bir yerden sonra seni koruyamıyor, kombolara dirençsiz hale geliyordu. Tekken 2'yi işte bu oyun yüzünden unuttuk. Gerçi evlerde üç boyutlular, atari salonlarındaysa King of Fighters'lar oynanıyordu. KoF 95'te yeni bir saldırı sistemi pörtlemişti. Gücü dolduysa gard alan taraf, saldırana ani ataklar yapabiliyordu. Ayrıca yere düşen rakibe bir hamle daha yapabilme olanağı vardı. Normal gard almanın yanında, bizim *"içten geçme"* hareketi dediğimiz vurulmazlık özelliği de gelmiş ve anında dövüş oyunu literatürüne girmişti. KOF 96 sevimli animasyonları ve iki türlü özel güç yeniliğiyle dikkat çekiyordu.

1997'de Konami ve Activision, dövüşe hayvani güçleri de katmayı denedi üç boyutlu bir oyunla; Bloody Roar ortaya çıktı. Dövüşçüler yarı insan yarı hayvan olarak dövüşebiliyor ve her iki güçten de faydalanabiliyordu. 2003'e kadar altı oyunluk bir seriye dönüştüyse de insanoğlu BR'da istediğini bulamadı. Bunu fırsat bilen Squaresoft, pazara Bushido Blade ile girmeyi denedi. Ülkemizde de orijinal olarak satışa sunulmuştu bu oyun ama Japonya dışında çok fazla tutulmadı. Onun yerine Tecmo'dan gelen Dead or Alive'ı tükettik 1998'de. VF ve Tekken'in daha eli yüzü düzgün olanıydı DoA. Oyunda dikkat çeken iki şey vardı; hatun karakterler ve oynanış hızı. Çok eğlenceliydi, zor bir kontratak sistemi vardı. Zaten genel olarak da dövüş oyunları güzelleşiyor ama zorlaşıyordu. Arcade makineleri 8 tuşluydu artık.

Oyun salonları inişe geçiyor, ev konsolları yükseliyordu. Dreamcast yüzünü online'a çeviriyor ve o güne kadar yapılmış en iyi 3B oyuna ev sahipliği yapıyordu. Soul serisi iki yıl sonra 1998'de Soulcalibur'la zirve yapıyor, baş döndürüyordu. Artan kombo sayıları, güzelleşen karakter modellemeleri, zarar veren mekânlar, film olabilecek hikâyeler derken dövüş oyunları "estetiği" de keşfetti Soulcalibur'la. Bu çok önemliydi. Üç boyutlu bir arenada artık aşağı yukarı hareket edilebiliyordu. Yılın en iddialı oyunu Tekken 3'te bile bu özellikler yoktu ama PS1 daha popüler olduğu için hâlâ daha avantajlıydı. Tekken 3 de Tekken 5'e kadar yapılan oyunlar içerisinde en iyisiydi elbette. Çarşaf çarşaf hareket listeleri yerini süper hızlı hareketlere bırakmış, konu harika sinematiklerle süslenmişti. Bu sırada Capcom da SF Alpha serilerini diziyor, 2B dünyasının nimetlerinden faydalanıyordu (EX'le de 3B'ye kötü bir giriş yaptılar). 1994'te başlayan Capcom serisi Darkstalkers, SF'nin gölgesinde kalmaya mahkumdu ama yine de gotik havası ve garip karakterleri sayesinde hep sadık bir kitlesi oldu. 2000'lere yaklaşırken de Guilty Gear adlı ilginç bir dövüş oyuna çıkageldi. Animelerden fırlayan karakterler, artistik hareketlerle süslenmişti ve altı tuşa yayılmış kombo temelli oynanış, oyuncuyu çok da zorlamadan eğlendirmeyi başarmıştı (bir defasında?).

TAM ZAMANINDA

Dövüş oyunları en iyi yıllarını 90'larda yaşadı. 2000'den sonra hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Görsellik uğruna dövüş ruhundan vazgeçildi. Daha fazla karakter, daha fazla poligon, daha fazla kombo, firmaların karşılıklı dövüşleri, 2B'lerin 3B halleri, eski oyunların harmanlamaları derken türde pek bir değişiklik olmadı. Oyunlar giderek kolaylaştı daha fazla kişiye hitap etmesi açısından. Bir denge tutturulamadı. Daha gerçekçi olmak daha iyidir gibi bir yanılgıya düşüldü. Pazar büyüyemedi, hatta daraldı. Birkaç isim dışında oyun da kalmadı zaten. Tekken 6'dan çok da ümitli olmadığım şu günlerde, Street Fighter 4 eski günlerimizi gökte ararken yerde bulmamızı sağlayan oyun oldu.









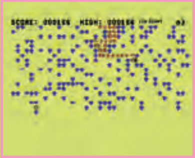


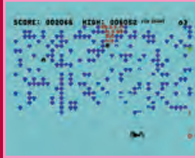

İLK GÖZ AĞRIM

TUGBEK ÖLEK

Sene 1986 olsa gerek, belki de 87. Abim deli gibi sağa sola koşturup beni arıyor mahallede. Bense kırk yılın başı arkadaşların evine gitmişim, bir türlü bulunamıyorum. Sonunda birileri abin seni arıyor diye haber getiriyor, kılımı kıpırdatmaya karar veriyorum ve nihayet bulunuyorum. Abim kolumdan tutmuş eve doğru sürüklüyor beni, bir yandan da söyleniyor: "Bir saattir seni arıyorum, nerdesin! Nereye kayboluyosun! Baba bizi bekliyo bir saattir". Başım belada, ciddi ciddi belada, hele ki olaya babam da dâhil olduysa… Ama neden? Bütün gün hiçbir şey kırmamışım, hiçbir komşudan azar işitmemişim, okuldan şikâyet ettiler desem, hafta sonundayız. Kesin izinsiz arkadaşın evine gittim diye papara yiycem ama onun için de insan yaka paça sürüklenmez ki… Kapıya geldiğimizde gerginlik iyice artıyor, annem kapıyı açıyor, ben "valla bilerek yapmadım!" yüzümü takınıyorum, bir an için "ben yapmadım abim yaptı!" yüzüne meylediyorum ama insan kendini tutuklayana atamaz ki suçunu. Ama annemin yüzünde hiddetli bir ifade yok, gülüyor. Eee niye gülüyor ki anne şimdi? Abim beni sürüklemeye devam ediyor, koridoru dönüyoruz, salon, babam, sehpa, Commodore, sehpa, babam, televizyon, abim, Commodore? Dünya çevremde öyle bir hızla dönüyor ki anlatamam. Bayılmadığımı ve çok gereksiz "Commodore mu aldınız?" sorusunu sorarken olabildiğince yükseğe fırladığımı hatırlıyorum, bir de abim Özbek'in katıla katıla güldüğünü. Herhalde o zamanlar eve gelip Commodore bulup da bu soruyu seri zıplamalar eşliğinde sormayan yoktur. Bilgisayar sahibi olmak çok özeldi çünkü o zamanlar. İzmir'in kenar mahallelerinden birinde tümü öğretmenlerden ibaret bir sitede oturmamızın da etkisiyle, henüz mahalledeki ikinci bilgisayardı bu, düşünün artık.

İkinci level'da Exterminator'ın geriplan rengi değişiyordu!





YOK EDECEĞİM HEPİNİZİ!

Bilgisayarın derslerimize yapacağı katkıyı defalarca ailemize empoze etmiş olmamıza rağmen daha ilk dakikadan gerçek planımız ortaya çıkıveriyor. Aletle birlikte gelen tek kasetin üzerinde Exterminator yazıyor çünkü. Sen 15-20 piksellik bir üçgensin, sağa sola gidiyorsun, bu arada yukarıdan aşağı tek sıra olmuş garip yaratıklar iniyor tırtıl gibi, aşağı ulaşmadan onları vuruyorsun. Atari'deki Centipede'in klonu yani. İkinci bir kaset alınana kadar günler geceler boyu oynadığımı hatırlıyorum bu oyunu. O zamanlar oyunların birbirinin kopyası olabileceğini bilmediğimizden, milletle Centipede mi iyi Exterminator mı kavgasına girdiğimizi de. Hayatımı tüketen ilk oyun, ilk göz ağrım.

Ama ilk oynadığım oyun değil Exterminator. Bilgisayar alınan kadar sık sık atari salonlarına gittiğimi biliyorum. Bunlardan birinin Fuar'da, birinin Alsancak'ta olduğunu da hatırlıyorum. Ama oyunların hiçbirini hatırlayamıyorum, sanki River Raid görmüş gibiyim ama emin de değilim. Bana yıllar sonra söyleniyor ama aslında eve Commodore 64 alınmasının sebebi de bu. İlkokuldan itibaren atari salonlarına dadanmaya başlamışım zaten. Okuldan eve hep geç geldiğimi fark edince de annemler okul çıkışı beni gizlice takip etmeye başlamışlar. Bakmışlar her gün atari salonundayım, hal vakit çok yerinde olmasa da mecburen Commodore'u almak zorunda kalmışlar. Derslere yardımı olacağı martavalını da azıcık olsun yutmamışlar aslında. Ama o salonlarda ne oynamıştım, oyun oynayacak param var mıydı, yoksa izlemeye mi giderdim, bu benim için bile hâlâ bir sır.

GÖZ AĞRISININ KRONİKLEŞMESİ

Gerisi Quickshot tamirleri, kafa ayarları, "anne valla ısınmadı adaptör"lerle geçen dolu dolu bir altı yıl, ta ki üniversiteye başlayana kadar. Deliler gibi RatRace, PitStop, Aztec Challenge oynadığımı hatırlıyorum başlarda. Para biriktirip aldığım ilk oyunsa Commando'ydu. Atari salonlarına uğramaz olmuştum cidden. Bir tek fuarda Terminator temalı bir tilt makinası vardı zaman zaman ziyaret ettiğim. Ama eve hiçbir zaman alınmadı elbette.

Yıllar geçtikçe oyunlar da güzelleşti. Deli gibi Ace2 ve Ace of Aces oynadığımı hatırlıyorum. Sonra Fighter Bomber geliyor tabii ki. Oyun kütüphanesi büyüdükçe ne oynayacağımı şaşırır oluyorum: International Karete, Ghost 'n' Goblins, Barbarian, Ghostbusters, Yojimbo, Green Beret, Summer Games. Şimdiki gibi oyunları bitirip bir kenara atmıyorsun zaten, her oyun hep oynanıyor. Ama en çok oynadığım üçü hangisiydi derseniz 1942, Impossible Mission ve Defender of the Crown olsa gerek.

Çok oynadım ama Defender of the Crown'ın burasını ilk kez görüyorum.



DİNAZORLAR SAVAŞIYOR



Tuğbek elindeki sarı lacivert renklerdeki çıngırağını sağa sola sallar. Çıkan sesten memnun, yüzüne büyük bir gülücük yayılır. Kocaman açılan ağzının içinden iki küçük diş gözükür.
Tam karşısına oturtulmuş Sinan'ın çıngırağı ise siyah ve beyaz renklerdedir. Babasının takımının renkleri ile oyuncağı arasındaki bağlantıyı kuracak yaşa erişmediğinden henüz, merak eder benim çıngırağım neden renkli değil diye. Acaba bozuk mudur? Rengi düzelir umuduyla sallar ama çok cılız bir sesten başka bir tepki vermez oyuncak. Yüzü ekşir.
Tuğbek kendi çıngırağının daha iyi olduğunu anlamıştır. Çıngırağı iyice uzatıp Sinan'ın burnunun dibinde hızla sallamaya başlar, çıkan gürültü ve kısa aralıklarla burna çarpan çıngırak korkutur Sinan'ı, gerisin geri devriliverir ve ağlamaya başlar.
Tuğbek emeklemeyerek hasmının tepesine gelip elindeki çıngırakla kafasına küt küt vurmaya başlar, bir yandan yüzündeki kocaman gülücük ve iki küçük diş eşlik etmektedir zorbalığına.
Annesi tombiklik sınırlarını çoktan aşmış Tuğbek'i zorla kucağını alırken bir yandan da paylamaktadır, yarı yaşındaki kardeşi ağlattığı için. Ama Tuğbek zaferi tatmıştır bir kere, keyfine diyecek yoktur.

12 sene sonra…

Sinan: Ya saçmalama olum sensıbıl daha iyi işte, kikof oyun mu, salak mısın ya?
Tuğbek: Hiç oyundan anlamıyon ya, kafan çalışsa sensıbıl mı oynarsın?
Sinan: Ya sen ne annarsın futboldan konuşma ya, fenerbahçeli işte nolcak, takımın da salak oyunun da.
Tuğbek: Hadi ordan. Fenerbahçe o beşiktaşı bir…
Sinan: Hiii ne dedin sen?
Sinan Tuğbek'in üzerine çullanıp iri vücuduyla kitler ve elindeki sensıbıl kasetiyle küt küt kafasına vurmaya başlar.
Tuğbek: Bıraksana yaaa!!! Kalk üstümden yaaa!! Annneeeee!
Sinan: Söyle sensıbıl kral, de Beşiktaş şampiyon de!
Tuğbek: Kolumu eziyon, kırıcan ya, bırak yaaaa!!! Vurmasana yaaa!
Sinan: Hangisi iyi oyun, söyle hangisi iyi oyun!
Sinan'ın annesi: Sinaaaan! Başımın belası bir daha misafirliğe getirirsem seni! Ne yapçam ben senle haydut oldun sen. Ne ağlatıyon yarın kadar garibi?
Sinan: Hi hi hi hi…
Sinan'ın annesi: Ay bir de gülüyor hala, bak şamar geliyor şamar, edepsiz seni.
Sinan: Hi hi hi hi…

CAPCOM

SPINNING
BIRD KICK

CLAW
DIVE

SHORYUKEN

YOGA
FLAME





PLAYSTATION 3



BU BİR İLAN DEĞİLDİR!

Oyungezer
SAYI: 19 - 2009 / 05
ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Katkıda bulunanlar
Batu Hergünsel, Tolga Köker

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 30 Nisan 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-18

Ramon Koyun'la, Alice de Tırtıl'la hiçbir şey anlamadan her şeyi anlamaya uzandıkları o belirsiz yolda garip konuşmalar içindeydi. Tırtıl Alice'in boyuna ve kim olduğuna takmıştı, ona göre zaten herkes sabahtan akşama değişirdi, Alice'in bunu anormal buluyor olmasını anormal buluyordu. Ramon ise Koyun'la girdiği diyalogda tamamen kaybolmuştu. "Siz bir Koyun olmamalıydınız" dedi önce Ramon, "Haklısın" diye cevapladı Koyun. Sevinmişti Ramon, bu sefer işler kolay olacak gibiydi, ikna her şeyi çözerdi bazen. "Bir Tavşan, elbette, sizin yerinizde olması gereken." dedi kendinden emin biçimde. "Hayır", dedi Koyun gülerek, "fena yanıldın Ramon. Bir Goyun'um ben."

OYUNGEZER HAZİRAN SAYISINDA:

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ "FİLMDEN OYUN"U MU?

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE™

VEEE: DAĞDAN BİR KARTON GELİYOR DÖNE DÖNEEE !...